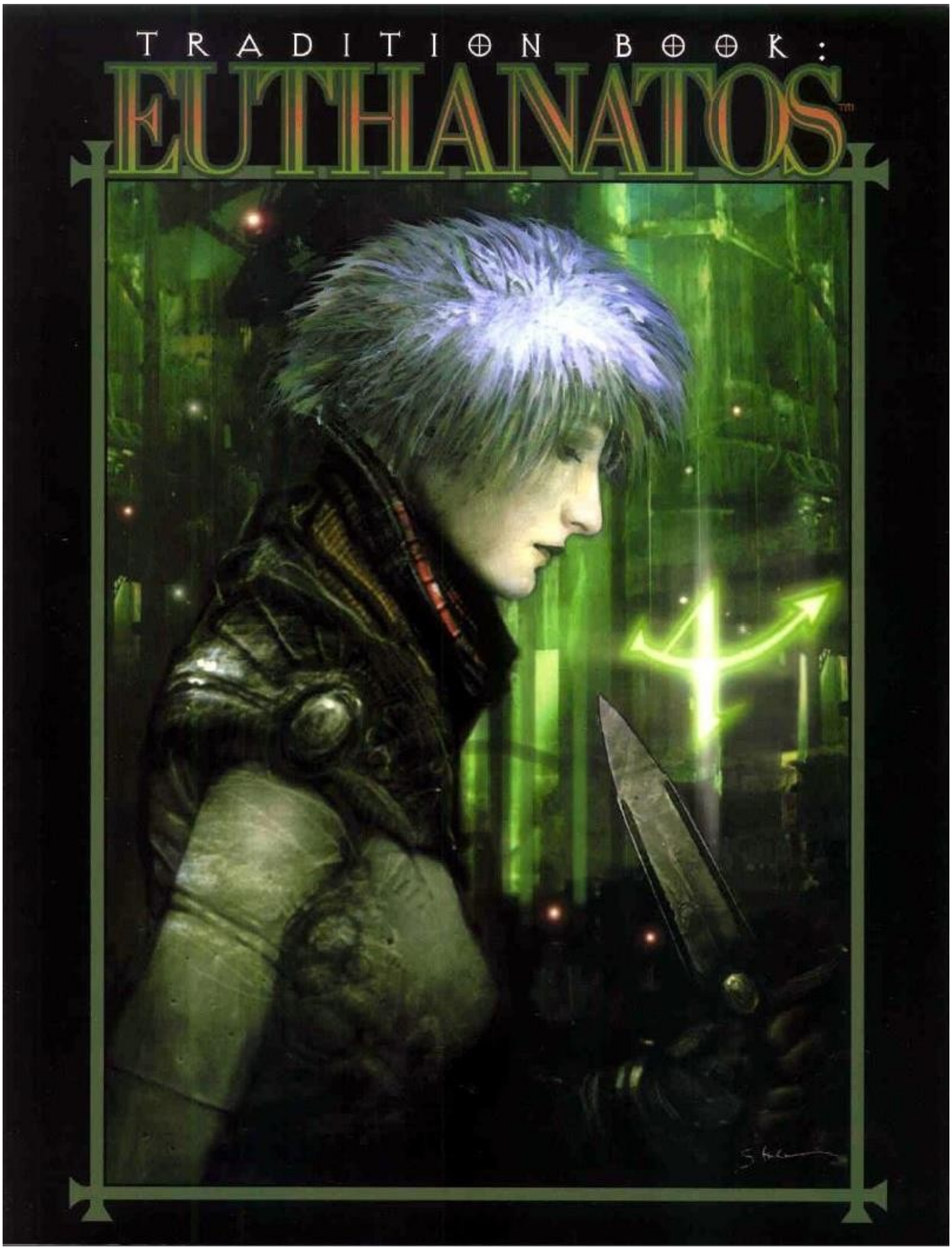
TRADITION BOOK:

EUTHANATOS™

aa

TRADITION BOOK:

EUTHANATOS™



Маг: Восхождение

Книга Традиции: Эвтанатос

Перевод книги посвящается тому кто дарит сны о Мире Тьмы. Спасибо Юрию Gefest'y Новикову — Наталья

Перевод от Averard

Взгляд от первого читателя.

Маги, несмотря на все что с ними произошло остаются для меня, пожалуй, самой светлой линейкой сеттинга, если слово «светлая» здесь вообще уместно. Тем не менее, традиция Эвтанатой, это те, кто умудряются выглядеть красивыми и притягательными несмотря на весь ореол слухов и поверхностных описаний из других книг. Все это время я видел очень много разных идей наших Рассказчиков и Игроков на тему того, как стоит толковать парадигму этой традиции. Именно поэтому, я и решил попросить Averarda заняться переводом именно этого объединения.

Не расстраивайтесь, если во время прочтения вдруг поймете, что у Вас появилось больше вопросов нежели ответов — здесь это нормально. Увы, бук, который Вы сейчас будете изучать не из тех, которые читаются легко и просто. Не самая лучшая структура построения повествования объединяется вместе с довольно непривычной обычному русскому человеку точкой зрения, берущей начало из проверенной годами, но от того не более понятной культуры других людей.

Что могу посоветовать: сначала попытайтесь осилить техническую и «архивную» часть. Дело в том, что многие вещи о которых персонажи Мир и Эвелин говорят как о давно известных периодах описаны либо в предыдущей (второй) редакции традиции, либо описываются через 1 часть ПОСЛЕ художественной вставки. Таким образом, мы получаем не стандартное восприятие «событие — точка зрения на это событие», а полностью обратную цепочку. Это может ввести в заблуждение, поэтому рекомендую либо не стесняться смотреть чуть вперед, либо читать предыдущий традбук. К сожалению, сейчас его русская версия представлена лишь прелюдией, но я не теряю надежды когда-нибудь изменить этот момент.

О чем эта книга? О таинственных бездушных убийцах, которые призывают на помощь силы разрушения и самой вероятности, дабы круто и пафосно, в стиле каких-нибудь киношных героев убивать плохих парней перемежая все это убойными фразами и поправляя темные очки? Если Вы считаете так, обязательно прочтите эту книгу. Есть доля правды в том, что говорят о магах смерти. Но я увидел здесь всего лишь живых людей, которые поставлены перед долгом нести смерть другим людям. Да, с поразительными и даже устрашающими способностями и опытом, но под внешним покровом таинственности остается все тот же человек. Эта книга заставит Вас подумать о Жизни и Смерти, о том, кто их заслуживает и кто берет на себя нелегкую роль Жизнь и Смерть присуждать. Книга ставит перед тобой вопрос: пусть даже ты умеешь убивать одним касанием, так ли просто... убить человека? И, если да, то кому от этого лучше? И кем ты после этого себя почувствуешь? Что произойдет с человеком, который не сможет сказать, что он просто исполнял приказ, потому что он сам и является автором этого приказа и который свято верит в то, что так поступать необходимо? И... что если ты ошибаешься?

Ближе к концу книги последний вопрос ставится особо остро. Я не могу назвать себя специалистом в линейке «Маг:Восхождение», но даже мне невооруженным взглядом видно силу парадигмы Эвтанатой и то, насколько мощно она влияет на них. Фактически, она не просто дает им силу, накладывая на них ограничения или внося поправки в их мировоззрение. Сразу после прочтения я коротко поделился с Averard'om своими впечатлениями. Я тогда очень сильно негодовал на тему того, что у объединения магов, которая вот-вот станет Полицией Совета практически не описаны заклинания, которые помогли бы им хоть как-то принять решение. И хотя позже подобные руты были найдены в традбуке предыдущей редакции, благодаря Кириллу у меня смогла прижиться мысль о том, что, наверное, это не было ошибкой автора. Магия может помогать тебе, но никогда не даст уверенности — конечное решение и риск принимает жнец, а не серп.

Колесо кровоточит, а око Шивы вот-вот откроется снова. Но в этом и ценность каждого убежденного эвтанатос. Людей, которые сражаются с тем, что многим кажется неизбежным — сражаются до самого конца творя вещи, которые, вероятно, никогда не будут поняты до конца и восприняты положительно другими людьми. Ты делаешь это в мире, который вот-вот умрет и, даже не смотря на предположение, что все твои дела могут быть ошибкой — ты все равно продолжаешь вести свою войну, стараясь не сойти с ума от вопросов морали и не стать эмоциональным мертвецом, что тоже для тебя смертельно.

Эта книга о сильных людях. Людях, которые, как не иронично, несут огромную ношу, обладают огромными возможностями и при этом уже давно посвятили себя другим. Давайте начнем читать и пусть их путь будет не напрасным.

Юрий Gefest Новиков, Рассказывающий-от-тьмы
16.02.2015

Перед прочтением рекомендуем включить трек «**Zack Hemsey**–The Way (Instrumental)»

Содержание

Пролог: Ходящие по ножам

Введение: Пьющие из черепа

Глава первая: История – затягивающаяся петля

Глава вторая: Нож Восхождения

Глава третья: Всякая плоть – пепел

Эпилог: Четыре судьбы

Пролог: Ходящие по ножам

Карма – это правосудие без удовлетворения.

- Кристофер МакКуорри, «Путь Оружия»

7 апреля 5102 Кали:

Убийцы на выезде

Завтра работаем убийство на Северном Побережье. Мир не хочет, чтобы я это так называла, говорит, это шлет нах всю мою решимость. Будь я проклята, если он при этом не пытается залезть мне в голову, прочитать меня этими своими карими глазищами.

- У меня нет на сей счет никаких колебаний. Жертва – серийный насильник, так? – Говоря это, я правлю нож на оселке.

- Он – *цель*, Эвелин. И он насилует детей. И еще записывает это на видео: так мы о нем и узнали. В любом случае, пошли, пройдемся. Я хочу увидеть эти большие старые секвойи вблизи.

- Ты у нас любитель природы, Мир?

- При чем тут природа? Там тихо. Это место, с которым я могу ужиться. Там есть люди, с которыми я могу ужиться.

- Что-то там не видно людей.

- Вот именно.

«Место, с которым я могу ужиться». Я вспоминаю, что нам говорили в самом начале: когда убийства начинают угрызать вам мозги, нужно найти тихое место подальше от всего зла в мире.

- Самое важное, - сказал Мир, пока мы обналичивали лотерейный билет, чтобы оплатить автобус досюда, - это найти что-то, что не даст порче тебя достать. Для меня неважно, что это будет – потрахушки, или полеты на дельтаплане, или сидеть и читать мантры, пока лицо не посинеет. Когда накатывает отдача, мы можем с ней справляться. – Он ненадолго хмурится.

- Но когда яд просачивается в твой Атман, - когда тебя захватывает Джор, - это необратимо.

В общем, ты ищешь место, с которым можешь уживаться, место, где порча смерти не может тебя коснуться.

Это сложнее, чем ты думаешь.

Мы целый час идем сквозь мусор. Я отбрасываю пинками пивные бутылки и ампулы из-под крэка. Использованная игла, когда я прислушиваюсь правильным образом, издает тоскливое шипение: два или три дня назад она кого-то убила. Мир показывает на медвежий след, и я вставляю магазин в пушку. У медведей-мусорщиков люди ассоциируются с едой. Если ты не оставил после себя достаточно недоеденных сэндвичей и оберток от конфет, они попытаются перекусить непосредственно тобой.

Мы переваливаем через гребень, и последняя гниющая покрышка остается за спиной. Папоротник на другой стороне – словно зеленые волны на изумрудном море. Из него торчат две древних секвойи. Мне приходит в голову мысль о колоннах, отделяющих известное от неизвестного, живое от мертвого.

Мир садится, и солнечный свет очень удачно освещает его, когда он устраивается поудобнее, взявшись за огромный корень. Он дышит «дыханием бога», и золотой свет окружает его, словно признавая его силу и право делать то, что мы делаем.

Потом корень чернеет, и дерево содрогается, и зеленое море вокруг него становится бурым и иссохшим. Мир открывает глаза, и я могу сказать по нему: он знает, что, несмотря на все то дерьмо насчет «ужиться», что он мне скармливал, нельзя найти место, где рок не последует за тобой.

Не здесь. Нигде на земле Кали.

8 апреля, 5102 Кали:

Два в корпус, один в голову

Щелк-щелк. Щелк.

- Вот так это и делается. Теперь вставляй магазин.

- Я не сильно хороший стрелок, Мир.

- Спящий вроде этого – хорошая возможность улучшить твои навыки. – Мы шустро подбираемся к двери. Мой нож в одной руке, мой пистолет – в другой.

Милая маленькая хижина. Сквозь деревья веет холодный влажный ветер. Сосны в лунном свете поблескивают, и я слышу шепот океана.

Безмолвно считаем до трех и пинком вышибаем дверь. Мы пробегаем по дому до гостиной, и вот он, посапывает перед включенным телевизором. Мир с разворота ломает мужику скулу рукоятью пистолета. Жертва (мои извинения, *цель*) воет.

- Просыпайся, уебок! – Я не могу поверить, что это произношу. Я не могу поверить, что мой ботинок только что вынес ублюдку коленную чашечку. Он скатывается с дивана и приземляется на четыре кости.

- О Боже! – Слова слетают с его губ в ореоле слез, соплей и крови. – Кто вы такие? Господи… Мои деньги на кухне. В маленькой коричневой коробке на кухне. Господи Исусе…

- Джим Хоул, ты – насильник детей. – Говорит Мир. – Ты не подлежишь исправлению или искуплению. – Голос Мира ровный и профессиональный. Я снова пинаю Хоула, предоставляя контрапунктирующий вопль.

Другие Традиции полагают, что мы все каменно-холодные профессионалы, вершащие правосудие на дистанции работы оружием, но все работает немного не так. Ты должен верить в Благую Смерть всем сердцем. Объективность – вранье; неужели ты думаешь, мы стали бы этим заниматься, если бы не *хотели* этого? Можно убивать компетентно *и* страстно. Если пытаться отрицать чувства, Джору от этого только легче залезть в душу, - по крайней мере, на мой взгляд.

- Нет! Боже, нет. Это не я! – он сжимает ладони. В его нынешней позе, на коленях, он выглядит, как будто молится; может даже, так и есть.

- Мы собираемся убить тебя, Джим. Это будет больно, потому что смерть – это всегда больно. Запомни эту боль, потому что *ты еще будешь жить*.

Я подталкиваю его ножом к столбу, на котором держится крыша, и привязываю его к полированной сосне.

- Запомни, *как* ты умер, и запомни, *почему*. Мы даем тебе новую жизнь – новый шанс.

Вот дерьмо. Я слышу топот ног, быстро поднимающихся из подвала. Я бегу на звук, а Мир держит Хоула на прицеле.

Открывается дверь. Выбегает женщина в грязном голубом халате.

- Джимми? – спрашивает она в пространство. – Номер третий продолжает себя расцарапывать. – Она заглядывает в холл, высунув

голову рядом с тем местом, где я стою. Меня она не видит. Я ее хватаю и дергаю к себе, забрав полную пригоршню коричневых волос.

- Что за хуйня, Мир? Он что, *женат*? – Я втаскиваю ее в гостиную, бросаю на пол, сажусь на нее верхом и связываю ей запястья скотчем.

- Похоже, что так, Эв.

- И при инструктаже ты упустил такую выдающуюся деталь? Ладно, похуй. Что делать будем?

- Переверни ее.

Джим Хоул, конечно, продолжает орать: о Боге, о своей жене, о своей жизни. Если мы его вырубим, это уменьшит эффект от Благой Смерти, так что я просто навожу на него пистолет, подношу палец к губам и смотрю сурово.

Мир просматривает ее душу в поисках маленького самородка сознания. Он смотрит в ее глаза своими Огромными Карими, шепчет на санскрите. Хоул затыкается. Момент проходит в безмолвии, и Мир говорит:

- Ее можно спасти. Помогала ему из страха за свою жизнь. Плюс, здесь в подвале заперто еще трое детей. – Он резко выдыхает. – В его студии.

Он разматывает с шеи красный шнур своего румала и касается им шеи миссис Хоул. Та отключается.

- Я пойду освобожу детей. Им потребуются мои сиддхи, чтобы облегчить их боль. Ты прикончи Хоула.

По дороге в подвал он мельком проводит пальцами по клеоме в горшке; к тому времени, как он спустился, ее листья уже стали бурыми.

Я направляю пистолет на Джима Хоула.

- Ты отправляешься назад к Не-Сущему, Джим. Тебе предстоит обрести новую жизнь, новые возможности. Не бери с собой зло. Сохрани в своем следующем сердце эту смерть. Возьми этот урок в свою вечную душу.

- Мне так жаль, - говорит он.

- Тебе не жаль.

Бах-бах.

Бах.

9 апреля, 5102 Кали:

Одна большая счастливая семья

Встречайте, семья Бартон! Первыми из джипа выгружаются маленькие Лео, Тереза и Джонни; за ними их родители, Мир и Эвелин. Наконец, вот тетя Джанин, она очень устала от нашей поездки на Северное Побережье на рыбалку. Отпуск – это прекрасно, разве нет?

Нет, я в это тоже не верю, но это лучшая легенда, какую мы могли соорудить за такое короткое время.

Не беспокойтесь о том, что дети и близко не похожи друг на друга, а я, чтобы быть их матерью, должна была ими отбомбиться лет так в пятнадцать. Если кто-то спросит, я скажу, что мы их усыновили из сострадания. В этом даже будет своего рода правда.

Настоящие Бартоны, возможно, были парочкой яппи, которые поперлись смотреть на китов, чтобы приглушить свое чувство вины за загрязнение окружающей среды. У меня ушла всего минута на то, чтобы взломать замок, пока Мир готовил остаток «семейства» к путешествию. Я сглазила джип, так что копам потребуется время, чтобы поймать след, но все равно достаточно будет одного ушлого Спящего, который сможет посмотреть сквозь всю эту мистическую мишуру, чтобы окунуть нас в дерьмо по уши, а такие штуки всегда происходят внезапно.

К счастью, сонный клерк-подросток за столом на входе в мотель и глазом не ведет, когда мы заезжаем. Мы топаем к своей маленькой желтой комнате. Кроватей две; я сажаю на одну детей, Мир укладывает на другую Джанин Хоул.

Лео восемь лет. Я меняю повязки на его запястьях, когда его взгляд падает на Джанин. Он резко начинает дышать взахлеб, и пальцы его свободной руки стискивают одеяло.

- Мир? Инвокация начала выветриваться. Тебе придется повторить.

Он защелкивает телефон.

- Никто из Хористов в Ванкувере сейчас не на телефоне.

- Ты оставил сообщение? – Теперь Тереза начала скулить: долгие всхлипы, слишком глубокие для ее возраста.

- Сообщение? Типа, «Я использую контроль над разумом и удачей, чтобы вывести растлительницу несовершеннолетних и ее жертв в безопасное место. Не поможете?», да? Их база – центр сообщества, Эв, я не могу говорить чертовым открытым текстом.

- Расслабься! Тебе не обязательно откусывать мне голову за то, что я думаю вслух. – Я готова продолжать, но к панихиде присоединяется еще один голос: теперь все трое детей плачут, закрываясь руками.

Я со стыдом гляжу в пол.

- Дерьмо. Извини. Я напрасно трачу время.

- Все ОК. – Мир вынимает из кармана прямоугольник ткани: тканая янтра, которую он использует, работая с Манасом. – Сходи выиграй в лотерею и купи всем новую одежду, и что-нибудь поесть.

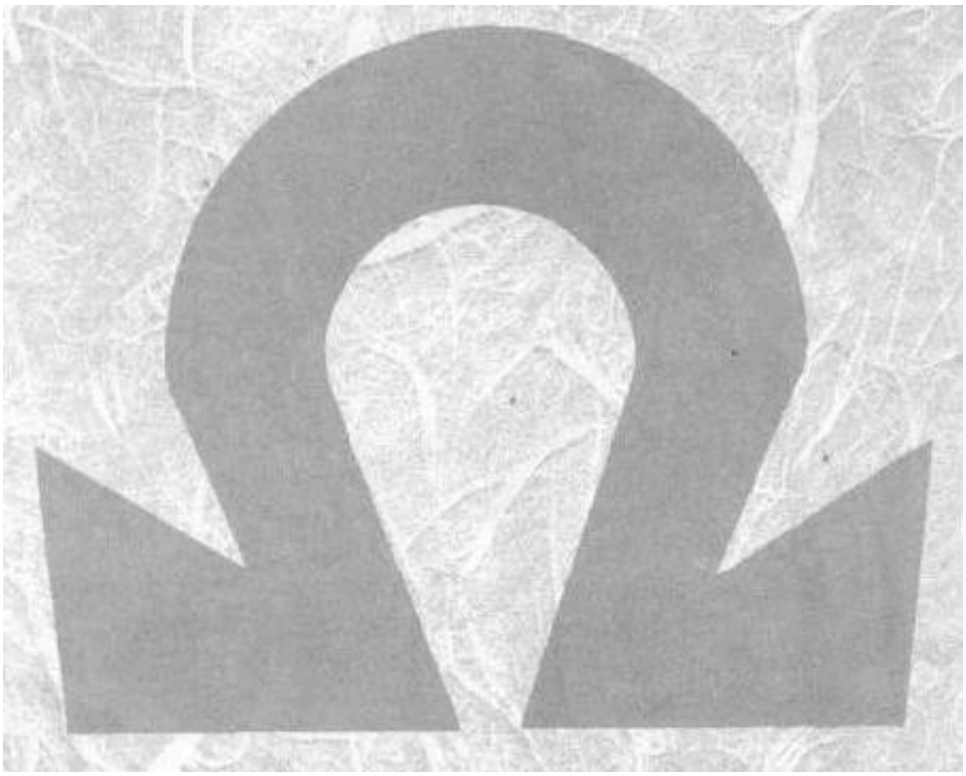
Джанин сжимается в клубок на кровати и отворачивается от детей, но рука Мира резким, как хлыст, движением хватает ее за челюсть. Он рывком поворачивает ее голову обратно.

Шагая за дверь, я слышу, как он говорит:

- Смотри, как они плачут, Джанин. Помни, что в этом есть и твоя вина. Если ты не будешь страдать вместе с ними, тебя нельзя будет исцелить.

Выходя на улицу, я закусываю губу. Как и само Колесо, Эвтанатой нечасто прощают.

Карма всегда собирает долги.



Введение: Пьющие из черепа

Души пересчитаны

И даются по рангу

- Глен Шепард, «Faithless»

Мы не можем принимать смерть. Мы не можем принимать случайности. Хаос для нас – оскорбление. Несчастные случаи обрушиваются на наших друзей: та теряет работу, этот теряет отца, заболевшего раком. Самое ужасное в размышлениях о таких вещах – понять, что слепой случай может быть лишь иллюзией, и для подобных вещей могут существовать причины: неизбежная карма.

Мы не можем принимать подобные вещи, но Эвтанатой могут. По крайней мере, они пытаются. Карма – Судьба – неизбежна, и Эвтанатой знают, что у Судьбы свои резоны.

Эвтанатос – Традиция, которой проще всего играть поверхностно, но сложнее всего – искренне. И игрокам, и Рассказчикам довольно просто изображать фальшивую черствость и бравадо. Некоторые попытки изображать Эвтанатой дают невероятно мрачные картины, другие рисуют апологетов ошибок. Хотя некоторые маги Судьбы и соответствуют этим крайностям, большинство из них – мужчины и женщины, которые решили принять полную ответственность за ход предназначения, своего и окружающих. Это неблагодарная задача, в нагрузку к которой идут сомнения в себе, утрата человечности и даже безумие Джора. Зачем кому-то вообще присоединяться к темнейшей из Традиций?

Кто-то должен делать и это.

Они убивают, мы не можем этого отрицать. Комфортно было бы сказать, что они каждый раз убивают только того, кого правильно убить, что безнадежный пациент жаждет сладкого освобождения смерти, что преступника невозможно исправить. В конце концов, Эвтанатой могут смотреть в людские сердца и взвешивать их шансы на исцеление и искупление. Однако для этого сверхъестественного восприятия все равно используются человеческие глаза, и человеческий разум, и человеческое сердце. Гнев может затуманить такой взор, а отстраненность может подточить умение сопереживать, которое необходимо Поворачивающему Колесо, чтобы делать свою работу.

К счастью, Эвтанатой – нечто большее, чем убийцы. Современные «маги смерти» изучают нити вероятностей, кысмет, экономику и реабилитацию. Благая Смерть находится в конце списка возможных вариантов решения, и мудрые Эвтанатой узнают, что нож и удавка – инструменты для крайнего случая. Однако этими инструментами приходится пользоваться все чаще, ибо Мир Тьмы стенает под тяжестью несправедливостей и жестокостей. Джор становится не просто адом одного конкретного человека, он превращается в состояние всего мира.

Тема: Обновление перед лицом разрушения

Эвтанатос сосредотачиваются перед новой Коумата – точкой, когда решения, которые они принимают, навсегда изменят их Традицию. Существование Бури Аватаров предполагает, что без их вмешательства Цикл Эпох придет к преждевременному завершению, и попытки разрешить этот кризис, ограничиваясь вмешательствами в отдельные жизни, выглядят безнадежными. Однако этот кризис на самом деле представляет собой хорошо замаскированное благословение.

Слишком долго эта Традиция позволяла изъянам постепенно просачиваться в свои методы. Джор извращает благородные начинания Чакраванти, заставляя остальные Традиции бояться их. Иные Традиции подозревают их в отправлении правосудия над своими союзниками, и эти подозрения справедливы, хотя до настоящего времени им не было весомых доказательств. Недавние события изменили это, но кризис предоставляет Эвтанатой возможность избавиться от проблем, которые затруднили исполнение их миссии – сложной, но по сути своей праведной.

Каким образом Эвтанатой будут разбираться со всем этим? Предоставят ли они Спящих самим себе, чтобы заняться поиском некоего более возвышенного решения для проблем мира, или же удвоят свои усилия по освобождению душ мира? Первый вариант кажется черствым; второй ничего не изменит, если только Традиция не найдет внешнюю поддержку и новые способы причинять старую Благую Смерть.

Настроение: Беспредел, Отстраненность и Джор

Рука об руку с этим выбором идет подход к самой миссии Эвтанатос. Маги смерти регулярно встречаются с наиболее опустошенными и больными частями человеческого ландшафта. Как конкретному Чакраванти справляться с ужасами, которые он испытывает?

Философия Эвтанатос поощряет отстраненность от Благой Смерти. Она утверждает, что любой, кто убивает или вмешивается в чужую жизнь ради своего маленького эгоистического катарсиса, принимает на себя частицу искажения. В идеале, Эвтанатой убивают только согласно объективным критериям, и никогда – ради личного удовлетворения. В то же время бесстрастие, через силу соблюдаемое в присутствии казней и эвтаназий, не позволяет Поворачивающим Колесо высвобождать эмоции, которые сопровождают практики этой Традиции и часто обладают большой силой. Без выражения свет гнева, печали и страха гаснет, и отстраненность мага перерастает в черствость.

Избыток или недостаток чувства перед лицом смерти ведет к Джору. Эвтанатой начинают осознавать, что эта проблема распространилась шире, чем предполагалось, и что полностью надежной защиты от нее не существует.

Как будет справляться с этим ваш персонаж? Станет ли он рисковать, вкладывая сердце в акты воздаяния, пока они не поглотят его? Будет ли он отсекать себя от своих подлинных чувств, пока не утратит способность сопереживать окружающим? Или существует третий путь, спокойный *и* искренний, по которому персонаж может проложить свою дорогу?

Содержимое

У Традиции Эвтанатос много корней, но цель одна: поддерживать Колесо созидания и разрушения и прекращать ненужное страдание. Это тяжкий долг, но он жизненно важен. Он требует от Поворачивающих Колесо нарушать культурные табу, обманывать окружающих и жертвовать собственным Восхождением во имя интересов Спящих и безопасности Теллурии в целом.

Некромантия и убийства в большинстве культур считаются деяниями отвратительными, но это не самое страшное. Очень немногие культуры придерживаются доктрин, признающих, что все их великие труды неизбежно пойдут прахом. Большинство Эвтанатой, от накладывающих *гейсы* ведьм и до обманщиков, практикующих тантру, - последователи маргинальных мистических течений со всего мира. Рассказчики могут провести собственные исследования, чтобы больше узнать про эти группы и дополнить сведения, почерпнутые из этой книги.

Заглядывайте за сцену, когда читаете о практиках тугов или когда Фурии наказывают заблудшего греческого героя, и вы найдете вдохновение для Эвтанатос. Просто не забывайте, что Эвтанатой в своем роде не меньшие герои, чем их «праведные» аналоги. В

некотором смысле они – герои еще большие, поскольку святые воины и деятельные язычники обычно получают за свои действия честь и хвалу, а маги смерти могут утешаться только тем, что Колесо еще на дюйм продвинулось к праведному предназначению. Нижеследующие главы объясняют надежду этой Традиции на такое предназначение, их нынешние тяжкие труды и то, как вы можете сделать их частью своей хроники в игре «Маг: Восхождение».

Глава первая, «История – затягивающаяся петля», исследует историю Танатоиков с точки зрения этой традиции, в том числе длительно существующие тайны, нынешние неприятности, и то, насколько Эвтанатой проинформированы о том и другом. С этой перспективы Традиция разбирается с текущими событиями, общается с иными Традициями и сверхъестественными созданиями, и приспосабливает свои пугающие верования к современному миру.

Глава вторая, «Нож Восхождения», представляет читателю верования Танатоиков, от их системы этики до мистических практик, направляющих по пути к Восхождению. Организация магов судьбы, от фракций до администрации правосудия, открывает глубину этой Традиции.

Глава третья, «Всякая плоть – пепел», обсуждает полевую деятельность магов смерти: каковы их цели, каковы ключевые темы для хроники по Эвтанатос, и кто является важными фигурами прошлого и настоящего Традиции. В главе есть пример кабала, совет по приключениям «только для Эвтанатой» и шаблоны персонажей.

Словарь

Акарья (Acarya). Наставник или Мастер.

Агама (Agama). Путешествие между мирами живых и мертвых. «Агама Те» (Agama Te) обозначает ритуал инициации (который отправляет шраваку в «краткую» или «маленькую» смерть), хотя он применим и к крупным путешествиям по ту сторону Пана. В нынешнюю эпоху для инициации редко используются настоящие путешествия в Нижний Мир.

Атман (Atman). Аватар. Неразрушимая самость, единая с целостью творения.

Аватара (Avatara). Божественная сущность, воплощенная в человеческом теле. Оракул. Не путать с термином Традиций для мистической самости, или Атманом.

Чакра (Chakra). Колесо творения и разрушения, которое управляет Теллурией. Также кабал Эвтанатой.

Чакрадхарма (Chakradharma). Священный долг по отношению к Великому Колесу, который наделяет мага-Танатоика силами и возлагает на него долг помогать всем иным справляться с их дхармой (долгом).

Чакраванти (Chakravanti). Альтернативное название Эвтанатой; фракция, которая его предпочитала, набрала меньше голосов на Великом Собрании.

Чела (Chela). Талантливый ученик уровня Послушника или Адепта.

Чодона (Chodona). Система верований и кодекс законов Эвтанатос, происходящих от «Колеса Закона о Восьми Спицах». Соглашение, которое соединяет магов судьбы и смерти в единую Традицию.

Коумата (Coumatha). Буквально «Перекресток». Точка, в которой заканчивается старая жизнь конкретного Эвтанатос и начинается новая. Иногда этот термин используется для обозначения Пробуждения, но обычно им называют какой-либо кризис в жизни, который ведет к большему откровению – вроде Прозрения (Epiphany). Также какое-либо значимое событие в истории Эвтанатос – наподобие Белой Коуматы, которая спровоцировала Гималайскую Войну.

Дикша (Diksha). Околосмертное переживание (near-death experience), которое ведет Эвтанатоса к его новой жизни в качестве мага. Пробуждение для Танатоиков.

Эвтанатой (Euthanatoi). Грамматически правильная форма множественного числа для «Эвтанатос». Часто игнорируется: даже в самой Традиции предпочитают использовать более удобное повседневное наименование. Но в формальном контексте предпочтительно использовать ее.

Джор (Jhor). Направленные внутрь порча и очерствение, которые проистекают от привычки к смерти и разрушению. Эта мощная негативная энергия пропитывает Эвтанатоса, ставшего слишком черствым, слишком движимым местью или слишком отстраненным от надежды на последующее перерождение. Джор поражает мысли и, со временем, тело и дух. Он может поразить всякого, но Эвтанатос, в силу природы их деятельности, чаще всего испытывают его.

Кали-Юга (Kali Yuga). Последняя Эпоха Железа или Тьмы, которая предваряет окончание вселенной. По расчетам индуистов, Кали Юга началась 18 марта 3201 года до Р.Х. Соответственно, 2001 и 2002 годы – это годы Кали 5102 и 5103 по исчислению Юги. Многие Эвтанатос полагают, что эта Юга закончится скорее, чем ожидается, завершив нынешний Цикл и во всех отношениях разрушив нынешний космос.

Лока (Lohka). Теллурия.

Марабут (Marabout). Часовня. Часто термин используется применительно к одному из древних отеческих храмов в Индии, хотя некоторые из молодых Эвтанатой называют им место своего собственного обитания.

Нараки (Naraki). Падшие (Нефанди); также термином обозначают исказившихся Эвтанатой.

Оджас (Ojas). Мистическая энергия, текущая внутри всех вещей; Квинтэссенция.

Пана (Pana). Покров (Барьер, Shroud / Gauntlet) между материальным миром и Пенумброй духов.

Парамагуру (Paramaguru). Архимаг, либо танатоический мастер великого мастерства или репутации.

Самашти (Samashti). Значительное собрание, на котором ожидается присутствие большинства Эвтанатой.

Шравака (Shravaka). Подмастерье (Apprentice) или Новобранец (Initiate).

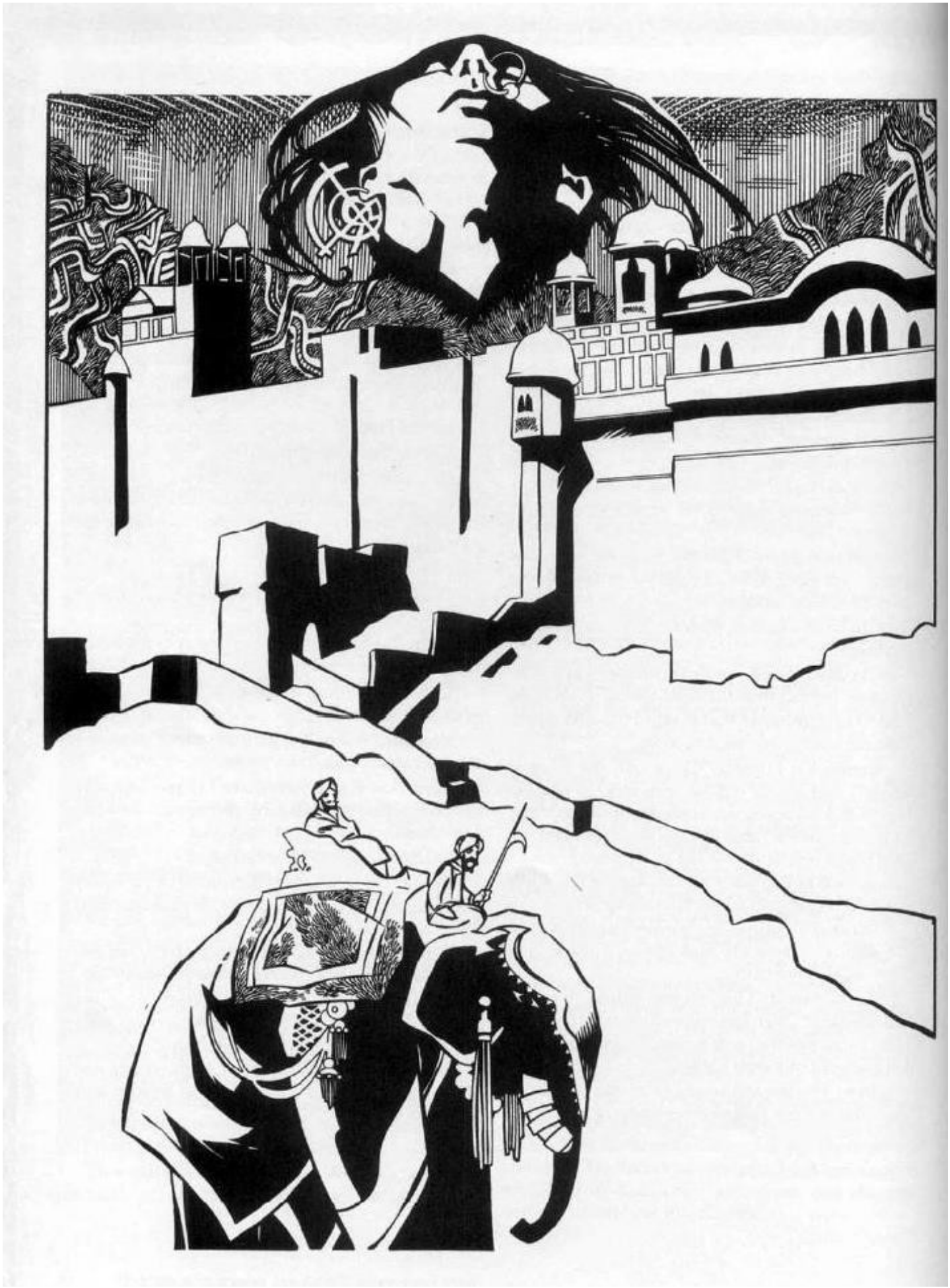
Сиддхи (Siddhi). Термин для магии вообще.

Смрти (Smrti). «То, Что Помнят»: техника видений, в которых Эвтанатос призывает память прошлых воплощений.

Танатоики (Thanatoics). Современный общеупотребительный термин для участников Традиции. Также Поворачивающие Колесо или Маги Смерти.

Врата (Vrata). Формальная клятва, часто привязанная к обещанию жизни. Нарушить ее значит призвать на свою голову бесчестье, изгнание и/или смерть. Также элитная фракция в среде Эвтанатой.

Колесо (Wheel). Великий Цикл рождения, смерти и перерождения. Используется в качестве метафоры творения и живущего мира.



Глава первая: История – затягивающаяся петля

> За многие эпохи до начала времени боги сговорились запереть эту черную силу, которую они создали. Ей положили пределы, ее умиротворили, ее скрыли в пантеоне, но ее глубинное естество невозможно было отрицать. Оно одно – она одна – прирастала силой, когда прочие боги изглаживались из памяти смертных, ибо она одна воплощала темную обратную сторону благой по своей сути вселенной, вселенной, реальность которой выковывалась многие тысячи лет сознанием богов и людей.
>
> *- Дэн Симмонс, «Песнь Кали»*

- Собирайтесь, дети, собирайтесь. – Я пытаюсь изобразить материнскую улыбку и получаю в ответ три пустых взгляда. Лео засовывает чизбургер в рот целиком. Прочие дети, активно жуя, закидывают свои игрушки и одежду в багажник. (Я немного переборщила: черт свидетель, *мне* всегда хотелось одну из этих розовых машинок со складным верхом. Самое то, чтобы разогнать свою куклу-Кена и смотреть, как Кен падает в ней со скалы). Джанин и Мир сидят рядом на переднем пассажирском сиденье. Я втискиваюсь со стороны водителя и кладу Вещмешки Смерти себе под ноги. Я бы предпочла, чтобы у нее не было возможности дотянуться ни до чего из маленького арсенала, лежащего в них.

Мир застегивает свой и ее ремни безопасности, и наш красный джип выбирается на дорогу.

- Значит, так, Эвелин. Хористы совершенно точно примут с наших рук детей, но насчет всего остального – вопрос открытый.

- В смысле? – Я кручу руль, наша машина грузно сворачивает на шоссе.

- В смысле, они будут рады помочь нуждающимся детям, но *нас* они к себе в гости не хотят.

- Ничего нового.

- Кое-что очень старое. – Пауза. – Копы едут. Передай мне сигарету.

- Да, хорошо... Что?! – И что бы вы думали, он прав. Две патрульных машины болтаются за спиной, отставая на несколько корпусов, и еще пара мутно-серых четырехдверок со съемными мигалками на крышах придвигаются сбоку. – Кто это, серолицые?

- Сомневаюсь. – Он щелкает зажигалкой. – Мы их раньше увидели.

Время для торка. Я касаюсь филигранной бронзы, обвитой вокруг моей шеи, и резко сворачиваю вправо как раз в тот момент, как включаются сирены. Дети ахают.

Я пробегаюсь пальцами по неистовой Морригу, вырезанной там давным-давно мастером из Айдед. «*Две пригоршни крови, чтобы обречь Индеха*, - шепчут узлы на моем торке. – *Враги Ольстера не устоят*». Рыжеволосая Призрачная Королева скользит сквозь меня и наружу, в поток дорожного движения.

Я бы поостереглась, офицеры. В это время суток движение очень плотное, и все нервные. Самая близкая к хаосу штука, что вы видели. О да.

Засранец в «Акуре» роняет свой сотовый и наклоняется, пытаясь его нашарить: как раз достаточно времени, чтобы его красивенькая красненькая машинка вписалась в задний угол одной из патрульных машин. Обломок пластика от его бампера отскакивает от капота какого-то седана, влетает в открытое окно непримечательной серой

машины и роняет на колени копа его стакан кофе: экстра-большой размер, температура – кипяток. Обожженный, он задевает руль локтем, и его машина послушно поворачивает, становясь на пути второго патрульного.

Совершенно изумительно, но никто не пострадал – не считая ожога от кофе.

Последний парень огибает всю кучу-малу и прорывается по обочине. Он начинает заходить сбоку; в нас летит гравий из-под его колес.

- Мир! Я не всех достала. Не затруднит помочь?

Он глубоко затягивается.

- Возвращаюсь в колею, Эв. В моем оке души сейчас колесо света, оно крутится, меняется…

Коп орет через матюгальник: «Остановите машину и выходите с поднятыми руками».

- Мир!

- Ладно. - Он протягивает руку, выдергивает из вещмешка «беретту» и высовывается из пассажирского окна. Секунду он держит на прицеле голову копа…

- Ты что делаешь?

…а потом дергает пистолет вниз, одним выстрелом дырявя шину.

- Черт возьми, да ты прямо Ковбой Сикх. – Я расплываюсь в неискренней улыбке, чтобы пропустить мимо себя мысль. Мы подумали ее одновременно.

Джор.

- Спасибо. – Он бледен. Дети снова кричат: я предполагаю, что ему при стрельбе пришлось выпустить из головы заклятие, которым он держал их спокойными.

Мы бросаем джип позади какой-то рощи; я знаю, что рядом с ней нам улыбается Судьба. Это выражается в брошенном минивэне семейного типа. Я жестко пинаю его аккурат под водительскую дверь, и замок отпирается.

- У многих моделей из восьмидесятых есть этот недостаток. – Меня кто-то тянет за рукав. Это Лео.

- Вы не полицейские. – Он роняет руку и уставляет свои большие карие глаза в пол.

- Нет, малыш, мы не они.

- Да уж усраться, - говорит Джанин; ее голос слегка срывается, но звучит нагловато. – Что вы за хуи такие? – Она усаживается на валун.

- Двигай в машину.

- Нет. Я думала, вы кто-то, кого достал Джимми. Гопники, может, или какая-нибудь фигова банда с Западного Побережья, которую он кинул. Но вы не то, да? Вы самосудом занимаетесь.

- Ну да, Джанин. Мы просто еще не разобрались, как наказа…

- И у вас есть силы.

Блин. Вот дерьмо.

- Да, - говорит Мир. – У нас есть особые дары. Ты очень восприимчивая, раз сумела их увидеть. – Он бросает на нее долгий взгляд. – Я смотрел в твое сердце, Джанин. Я знаю: ты не хотела причинять вред этим детям.

- Нет. – Она стискивает лицо руками. – Просто… иногда приходится делать… вещи… просто чтобы жить. Плохие вещи.

- Я расскажу тебе о нас, - говорит Мир. Мой предупреждающий взгляд он игнорирует. – Мы творим самосуд, да. Еще мы исцеляем. И мы делаем кое-какие плохие вещи, Джанин. Некоторые плохие, необходимые вещи.

- Я расскажу тебе нашу историю. Может быть, она успокоит тебя, может, причинит боль. Но что-то говорит мне, что я должен это сделать.

- Мир…

- Что-то говорит мне: я должен.

Шива Открывает Глаза

- Как, по-вашему, начался мир? – спрашивает Мир.

- Чего? – Джанин выпрямляется, она искренне удивлена. – Эм-м… Большой взрыв?

- Дерьмо.

Я присаживаюсь на капот вэна:

- Он имеет в виду, что шаблонное объяснение от Мистера Науки для тебя все равно ничего не значит. Вселенная не безлика. Она заботится, она наказывает, и она обладает *смыслом*. – *А, пускай идет как идет*. – Послушайте так. Мир начался с крика. Кельты называют его «Абу» - первобытный военный клич. В Индии это звук «Ом».

- Пустота видела сны, - говорит Мир. – Она видела прошлое и видела то, что будет. В сердце своем эта Бездна имела великое желание *быть*. Она выкрикнула это желание, и оно стало звуком; звук же стал формой.

- Так и есть. – Я вспоминаю первый раз, когда услышала эти учения; Теллурия в тот день стала несколько более осмысленной. – В моей семье мы верили, что тот вопль сотворил Дану и Донн, первых богов. Их дети убили Донна, потому что в те дни боги были сущностями великими, но статичными, и они были слишком тяжки для молодой вселенной.

- Мы называем это Первым Жертвоприношением Пуруши, - говорит Мир. – Они разделили его тело и душу; эти части начали Цикл.

Джанин хмурится.

- И в чем смысл всего этого?

- Как по-твоему, кто рассекал, и кто убивал? – Я вспомина, как меня муштровал мой Акарья.

Мир бросает на меня взгляд и кивает.

- Кто, по-твоему, сделал эту ужасную, необходимую штуку?

- Люди вроде тебя? – Спрашивает Джанин.

- Вроде всех нас, - говорю я, - делавшие то, что должны были сделать, чтобы выжить. Таков путь людей, богов и космических сил. Все борются, стремясь приспособиться к Судьбе.

- Но это не слишком хорошо, Джанин. То страдание, которое ты создаешь, неважно, насколько *необходимым* оно было для тебя, вернется и причинит вред тебе же. По нашим понятиям, тебе следовало убить себя раньше, чем ты начала бы помогать этому ублюдку прибирать к рукам детей.

- Что? – Она смотрит на меня широкими, испуганными глазами. – Ну тогда… тогда почему бы вам не завершить, что начали?

- Для этого слишком поздно, - говорит Мир, пока я смотрю, как там дети. – Теперь у тебя есть шанс на исцеление. Тебе просто придется убить ту штуку в себе, которая могла бы позволить тебе снова это сделать.

- Иди нахуй. Может, вы, ребята, и какие-нибудь, не знаю... люди с психическими силами... но это не значит, что я не вижу, как вы мне дерьмо в уши льете. Какая связь может быть у меня с какими-то там мифами?

Мой черед говорить.

- Дело вот в чем. Ты, как и большинство Спящих, думаешь, что все на свете, будь то творение, разрушение, то, как работает мир, - все это *случается* с тобой. Вы не думаете о том, что у всего этого есть значение, не думаете, что сами можете быть чему-то причиной. Вы сидите, и смотрите, как Колесо вертится, и не видите, что его вращают ваши же руки. Поэтому среди вас так много тех, кто всего лишь прирожденные жертвы и ничего больше.

- Ты отказалась обрести свою власть, умерев, - говорит Мир. – Теперь тебе придется обрести ее, живя. Иди в машину.

Она идет.

Жизнь и Смерть начинаются вместе.

Миф творения Эвтанатос – это кровавый сплав греческой, кельтской и индуистской историй. Первое Самашти собрало мистиков изо всех этих краев и из многих других; они изучили сходные черты своих историй и разработали более универсальный миф, чтобы опираться на него в политических и ритуальных целях.

Кельты, греки и индусы смогли сплавить свои истории воедино особенно успешно, поскольку все три эти группы выросли из общего индоевропейского культурного корня. Миф творения – это в основном их повесть, дополненная мистическими прозрениями и, превыше всего, здравым смыслом. Это не значит, что общий консенсус достигнут: Мадзимбабве и другие африканцы, жители Центральной Америки и модернистские маги смерти все равно держатся собственных концепций изначального сотворения. Наиболее общепринятая история имеет следующие элементы.

Изначальный Звук. Колесо провернулось от различности к единству. Разумное сознание (унаследованное от предыдущей Эпохи) существовало, не имея формы. Некоторые Чакраванти-индуисты персонифицируют изначальное сознание как Брахму или Шиву. Иные называют его Акаша, Пандемониум или просто Бездна, и отказываются говорить о нем что-то еще, рассуждая, что абсолютная пустота Творения не может быть понята посредством чего-то помимо впитывания через медитацию.

Пустота возопила, издала звук, который был более чем звуком. Это колебание породило самую первую карму новой эпохи, охватив все, что должно было прийти позже. Его можно было передавать как звук Ом, Абу, или как угодно еще: все сошлись на том, что человеческим голосом его воспроизвести невозможно. Это действие породило первые божественные сущности. Дану и Донн, Тримурти, Титаны – каковы бы ни были их имена, многие Эвтанатой рассматривают их как смутные воспоминания о Чистых.

Космическое Жертвоприношение. Первые сотворенные сущности мешали продвижению колеса, намеренно или нет. В кельтском мифе Дану и Донн были столь огромны, что в творении не было места для развития прочих существ. По мнению индуистов, Пуруша – изначальный человек – разделил свое тело на части, которые стали космосом и различными кастами. В греческих мифах Зевс распорол живот Кроноса, чтобы освободить богов. В конце концов изначальное существо оказывается принесено в жертву, чтобы создать мир явлений. Он (обычно считается, что жертва мужского рода) разрывается на части; каждая часть Резонирует фрагментом изначального звука и становится Теллурией. Таков рассвет младших богов: целостность Чистых заменяется господством духов, представляющих огонь, гром, звезды и иные чудеса материальной вселенной.

Время До Смерти: сказочная история

- А что случилось с Плохим Дядькой? – На этот раз я сижу с детьми на заднем сиденье. До сих пор они вели себя тихо, но вопрос Терезы заставляет меня улыбнуться. Он означает, что они начали нам доверять.

- Он ушел, малышка. Тебе больше не надо о нем беспокоиться.

- Он умер?

- Да, золотко. – Мне перестает нравиться направление, в котором движется беседа. – Он умер.

- Он всегда говорил, что он нас убьет. Ну, знаешь, если мы слишком громко кричали, или пытались убежать. Может быть, нам не стоило бояться, ну, как вы говорили той тете. – Джанин при этом оборачивается, открыв рот, словно хочет что-то сказать, потом снова отворачивается и глядит в ветровое стекло, не находя слов.

- Нет, Тереза… смерть – это сложно, это штука для взрослых, понимаешь? Тебе *не может* хотеться туда отправиться, никогда. Это

место только для тех, кто уже вырос. Но в то же время и бояться не надо. Дети, хотите сказку?

Снова ночь. Дождь выстукивает по окнам убаюкивающий ритм; Лео уже достаточно его послушал, чтобы заснуть. Белобрысый Джонни молча кивает, а Тереза снова прижимается к моему плечу.

- Однажды, давным-давно, никто не умирал. Деревья никогда не роняли листья, люди никогда не становились старше. Даже огонь, когда его зажигали, горел вечно. Не было даже слова, которым обозначали бы смерть: боги… *(Эв, вот со всей этой языческой шизой стоит подождать, пока они не станут старше, а?)* …В смысле, ангелы держали саму эту идею в тайне с начала времен.

А теперь, малышка, представь, что бы было, если бы у тебя был день рождения и никто из гостей вообще не уходил?

- Ну, они бы все съели? И забрали бы все мои игрушки, и устроили бы беспорядок?

- Вроде того. Умереть – это примерно как уйти из дома прежде, чем ты все разломаешь. Если ты еще не съела весь пирог и еще не устроила беспорядок, то уходить еще не пора, да? Но если бы ты вообще не уходила, то просто разломала бы весь дом.

Так и первые люди заполонили весь мир, и им стало тесно. Зеленая-зеленая трава стонала под их ногами. Им приходилось составляться в пирамиды, просто чтобы хватало места. Они не могли ничего ни есть, ни пить, потому что никогда не наедались и не напивались. Они болели, но для отдыха у них не было даже сна, а тем более смерти.

И тогда один ангел – одни зовут его Финн, другие зовут его Яма – решил, что тайной смерти надо поделиться с миром. Другие ангелы, его братья и сестры, стали сражаться против него, потому что они знали: это сделает мир грустным местом, где люди все время будут думать о том, что станет с их друзьями после их ухода. И что самое главное, они знали, что тот ангел служил другому, еще более великому ангелу, которого звали Шива или Донн. Они боялись его, потому что он делал вещи, которые не сделал бы ни один другой ангел, и еще потому, что он, может быть, говорил голосом истинного Бога.

Начало Конца

Хотя сотворение мира и первый оборот колеса уже были, Теллурии еще предстояло обрести свой финальный облик. Хотя дух Ом разделился на многие вещи, и у этих вещей стали свои раздельные духи, все прочее было так близко к все выдерживающей силе Чистых,

что оказалось защищено от изменений. Судьбы существ не могли переплетаться: каждое из них было вечно и не могло быть изменено никакой внешней силой. Все боги страшились памяти о Первом Жертвоприношении, кроме одного – Смерти. Смерть был создан из глаз Жертвы и видел ясно. Он сразился с остальными богами и разрушил стазис, который поработил творение, но это имело свою цену: всякая вещь, ранее бывшая вечной и совершенной в себе, теперь вечно тяготела к смерти.

Эвтанатой полагают, что именно поэтому Энтропия стремится к разрушению, а не просто к балансу, и поэтому же Джор – это порча, а не благословение. За метафорой, похоже, кроется следующий смысл. Сначала Динамизм даровал всем вещам существование, затем Стазис зафиксировал их в неизменном состоянии. Чтобы поддерживать обороты колеса, Энтропия стала более могущественной – возможно, слишком могущественной, - и наделила все тягой к искажению и смерти.

В то же время, искажение было важно, даже жизненно необходимо для сотворения Теллурии. Маги могут жаловаться на мерзостный Резонанс, оборотни могут нести свою чушь о Вирме, но Эвтанатой знают, что без ледяной руки Энтропии не было бы ни истории, ни смерти, и ни подлинной жизни.

В безопасном доме

Они все заснули на середине подчищенной версии повести о Дурге и асурах. Еще через час мы, наконец, добрались до укрытия Хористов. Там нас встретили двое. Один увел детей; второй сообщил, что «комитет» занят, и мы увидимся с ними завтра. Вежливый паренек отвел нас к нашим койкам и даже предложил унести наши сумки (Мир твердо отказался). Как и положено хорошему консору (или стюарду, или как там их называют), он заказал нам пиццу, после чего вымелся нахуй и не мозолил глаза.

Вот мы и на месте. Я выношу из комнаты все стоявшие в ней растения и распаковываюсь: когда я у кого-то в гостях, всегда держу под рукой что-нибудь смертоносное. Койки только две: они полагали, к этому времени мы покончим с Джанин. Она без единого слова ложится на пол.

Я не могу заснуть и продолжаю смотреть на нее. Лица детей то тают, то снова приходят на ум: их так быстро утащили, ну, понимаете? Так что через час я выхожу размять ноги и налить стакан воды.

Когда я возвращаюсь, Джанин стоит.

- Ложись спать, - шепчу я.

- Кто вы на самом деле такие, а? Я оценила ваши притчи, все ОК. Теперь я просто хочу узнать, откуда вы взялись. – Ее голос оканчивается дрожащим повизгиванием, невысказанным «пожалуйста», которое я обычно слышу от людей по ту сторону своего ножа.

- Это сложный вопрос. Пошли в другую комнату, я поставлю кофейник.

Я чувствую в ладони тяжесть: в ней нож, который я держу при себе, когда сплю.

Наверное, она все-таки была по другую его сторону.

Судьба и Река

- Ты сказала, у нас есть силы, и ты права. Это не психические штуки, ничего в таком роде. Мы знаем, как творить магию – ну, по крайней мере, большинство людей назвало бы это магией. Другими словами, мы взмахиваем руками, бормочем какую-нибудь абракадабру, и что-то происходит. Только в нашем случае абракадабра – это индоевропейский мистицизм с кое-какими поправками. Пока следуешь за мыслью?

Она кивает и наливает нам кофе.

- Мир рассказал тебе миф о том, как начался мир, я рассказывала детям историю о смерти, но это не конец. Те жертвоприношения никогда не закончились.

В Индии, Персии, Греции и во всех других местах всегда были люди, которые знали, что в стаде нужна выбраковка, и что вместо морковки иногда нужно использовать палку. Вдоль Ганги и Сарасвати эти люди видели жизнь и смерть в течении воды. Они благодарили реку, когда она орошала их поля, и подкупали ее взятками, когда она высыхала. То были люди, которые слушают своей душой: они могут ощущать то, что будет делать Колесо творения и разрушения, и даже то, как оно работает. Иногда они даже могут подталкивать вещи в правильном направлении, чтобы их народ получил чуть больше пищи или чуть меньше болезней. Так всегда и начинается магия.

Они – не *великие* маги. Они только слегка подталкивают вещи, потому что они не хотят прогневать своих богов. Они похожи на тебя в том, что они видят себя как рабов реки, солнца и их сообразно воплощенных представителей. Они идут на небольшие риски и

получают небольшое вознаграждение, пока не появляются более храбрые люди и не бросают им вызов.

В других краях

Многие ученые Эвтанатос используют индоевропейское переселение как способ объяснить и поощрить связи между разными фракциями. Не все Эвтанатой согласны с этим акцентом. Мадзимбабве указывают на тот факт, что их предки выработали понимание Великого Колеса без малейшего влияния ариев. Они считают основание Великого Зимбабве в 600 г. н.э. моментом формирования своей секты и важной вехой истории Эвтанатой, и рассуждают, что индоцентристский подход к истории Традиции чрезмерно раздувает значение нескольких еретических индуистских культов. В конце концов, несмотря на их древность, культы времен легендарной истории Индии едва ли складывались в Традицию.

Вторжение Ариев

Отсюда берется вторая половина нашей магии. Арии – да, не путай все это с нацистским дерьмом! – вторгаются в Индию через Хайберский перевал. Они – суровые кочевники, которые знают, что природа не знает прощения, а боги требуют жестоких приношений. Что еще лучше, некоторые из их мистиков утверждают, что боги – это просто души, которые очистились. Аватара – человеческое существо, которое сливает свою душу с добродетелью божества, - может быть богом на земле.

Что ты можешь из этого вынести? Идею о том, что чистота и жестокость не обязательно противоположны.

Они принесли богов, бывших полноценными, реалистичным сущностями. Вот тебе Шива, который созидает и разрушает; его спутница, Кали, которая убивает демонов в равной степени во имя жажды крови и во имя служения Колесу. Некоторые боги, как Шива, были просто довершены мыслью Ариев. Мягкий бог огня и плясок накинул мантию творца и разрушителя, потому что верования кочевников и людей реки по отдельности были неполными. Вместе они обрели новую силу.

В этом и чудо. Ариям, при всей их мудрости, нужно было узнать о циклах реки и понять, что тела, души и вообще все движется в одном

непрерывном потоке, где расходящиеся круги кармы порождают волну или поворот Колеса.

Арии делали то же самое всюду, куда они доходили. Мои кельтские предки узнали то же самое. Они открыли для себя, что жизнь нуждается в смерти, а правосудие нуждается в отмщении. Для того, чтобы делать свое дело, я использую Морригу – кровавую богиню, подобную Кали. Она наслаждается деянием, я наслаждаюсь результатом.

Так происходит везде. Кочевники оседают и изменяют свою веру, чтобы включить в нее цикл жизни и смерти. Конечно, они приобретают некоторую мягкость. Храмы сменяют палатки, и приходит к тому, что их измененная религия начинает включать страх смерти. В Индии они выработали систему каст. Жрецы, которые смягчают влияние Цикла на жизни людей, почитаются превыше всех. Люди, близкие к смерти, - те, кто касается трупов, мясники, убийцы жрецов и им подобные – находятся на дне всей кучи. Мы как раз из этих.

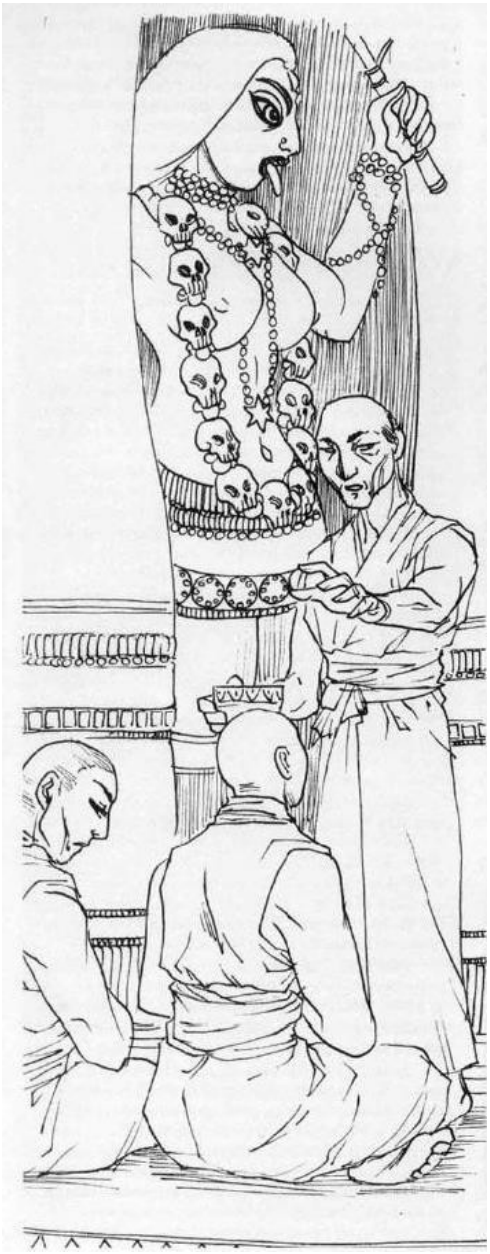
Эти группы – люди, которых в современной Индии называют далитами (dalit) – могут видеть старых богов и то, чего те хотят. Они помнят жажду крови Кали и танец разрушения Шивы, и они связывают их с теми смертями, что видят каждый день. Готовя к погребению пронзенные тела неправедных людей, они узнают, что Божественный Лучник Рудра заставляет стрелы метко лететь в трусливые или злые сердца. Они могут видеть Цикл в самой его изначальной форме, и со временем они узнают, как поворачивается колесо, и как помогать ему поворачиваться.

Итак, мы начали как скопище культов изгоев: целителей-еретиков, хозяев боен, едящих мясо аскетов, что пьют из вываренных черепов, и прочей такой публики. Все мы знаем, что боги, которые не отличаются от наших душ, проворачивают колесо посредством боли, убийства и прочих деяний, которые обычные люди зовут грехом. Различие в том, что при отправлении правосудия эти грехи – благословение, которым мы делимся с миром. Бандит с удавкой просто убивает; просветленный душитель поворачивает Колесо еще на дюйм ближе к надежде.

Наша магия служит Великому Колесу и происходит от него. Она проворачивается от жизни к смерти, от страсти к убийству, и мы катимся на ней с праведными намерениями. Поэтому мы обладаем нашими силами, и поэтому я всадила пулю в мозги твоего мужа.

А теперь я действительно хочу спать.

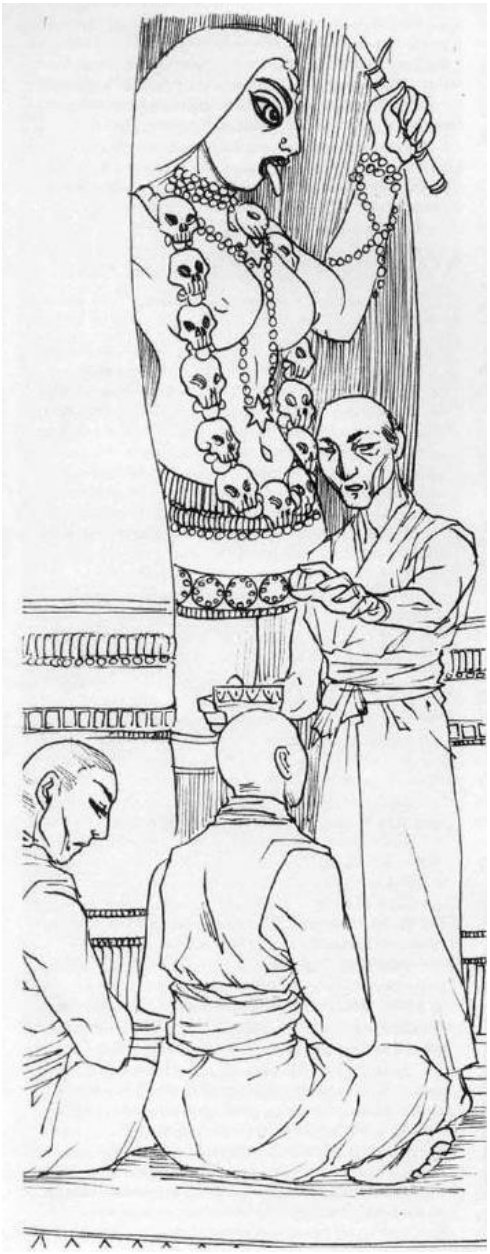
Хронология: Предыстория



Самые ранние маги смерти происходили из двух источников: дравидское население Индии и Арии, которые поселились вместе с ними. Первые познали тайны Колеса Эпох, но предпочитали подход, который более поздние маги назовут «путем правой руки», путем индийских Хористов. Они использовали метафору жизни и реки, чтобы давать уроки морали и скромности. У кочевников-ариев восприятие вселенной было более полнокровным: их боги были жестоки, но великодушны. Отважные души могли служить богам достаточно последовательно, чтобы стать с ними одним, полагаясь на внутреннюю божественность своих собственных душ.

4000 до н.э. Самые старые воспоминания Эвтанатос касаются людей из долины Инда, которые перешли от анимистских верований к более абстрактному восприятию циклов природы. Жрецы учат морали, читают знамения и совершают погребальные обряды.

2700 до н.э. Хараппская цивилизация вырабатывает города со сложной организацией и отдельный класс ремесленников. В это время начинают формироваться концепции некоторых ведических богов,



2000-1500 до н.э. Период хаоса в долине Инда, отмеченный наводнениями и войнами с кочевниками. Эвтанатой знают, что и то, и другое происходит из одного источника: мистики Йеннов (Yehnn), позже прозванных Ариями, и жрецы Хараппы используют реки как оружие в чародейских схватках. Йенны побеждают только за счет того, что скудость их понимания Колеса навлекает на хараппанцев экологическую катастрофу. Им приходится обучаться у завоеванных хараппанцев мудрости и восстанавливать цивилизацию.

1000 до н.э. Записываются Веды, синтезирующие дравидскую и арийскую мудрость. К власти приходит племя Бхарата, сосредотачивая ариев в одной культуре и формализуя систему *джати* – каст. Большинство дравидов эти события не затрагивают.

По мере развития Эпической Цивилизации (ее называют так потому, что она описана в эпосе «Махабхарата»), в ней начинают сторониться более первобытных составляющих арийской духовности и считать позорным делом контакты с мертвыми. Риши (мудрецы) на окраинах арийской цивилизации сохраняют мистические учения о Цикле,

сопротивляясь новым табу. Эти жрецы-изгои формируют маленькие культы и братства. Из подобных верований развиваются Хандура, Идран и иные прото-Чакраванти, но никакой общей организации у них нет.

Утренняя Война

Хористы прибывают в восемь утра. Мир уже проснулся и медитирует в углу в чистом черном тюрбане на голове.

У одного из Хористов тоже тюрбан; входя, он бросает взгляд на Мира, мой напарник открывает глаза и встает. Второй – какой-то христолюбивый панк-антирасист из SHARP – предлагает Джанин пончик, после чего начинает беседовать с ней в воодушевленном тоне проповедника. Она просто сидит в уголке и жует медовый пончик.

Хорист в тюрбане складывает руки:

- Сат Сири Акал. Мое имя Говиндер; я ждал встречи с вами.

Он протягивает руку; Мир пожимает ее с подчеркнутой вежливостью.

- Можешь звать меня Мир. Я не использую имя, которое мне дали родители. – Он улыбается. – Я не очень хороший сикх, так что не собираюсь создавать ложное представление о сикхах.

Лицо Говиндера дергается, хмурясь и снова разглаживаясь.

- Давай честно. Я тебе не нравлюсь, и ты думаешь, что моя связь с Чакраванти – это плевок в лицо тому, чему нас обоих учили наши семьи. Я верно излагаю?

- Да. Да, верно. Кстати, а почему тебя зовут Мир?

- Это ироническое прозвище. Я сейчас похож на человека, который несет хоть немного мира?

Говиндер прочищает горло. Повисает долгое молчание.

- В любом случае, дети уже в хороших руках. Они с нормальными, добрыми семьям, которые мы проверяли Искусствами Разума. Теперь все, что нам требуется, это найти способ передать ту женщину правосудию, - добавляет он с неожиданной жесткостью, - и затем вы сможете отправиться в ваш собственный… Марабут, так?

- Так, но не так. Джанин поедет с нами.

Затем до меня доходит: слышный мне шепот – это не звук. Это ощущение движения, от которого у меня кружится голова всякий раз, как кто-то использует магию. Тот панк. Я шагаю в угол, где Челси-Во-Имя-Христа шепчет что-то Джанин; ее пончик валяется на полу. Мир вскидывает руку, останавливая меня.

- Что у тебя на уме, Говиндер? – Говорит он. – Ты должен знать, насколько совершенно тупой идеей для любого из нас было бы устроить неприятности. – Он резко вдыхает. – Хм-м. Манас – я имею в виду, Разум. Что ты затеял?

- Мы просто хотим убедиться, что она чувствует достаточно вины, чтобы во всем признаться и выдержать суд. Это для тебя проблема? Если честно, я удивлен, что ты ее не убил, но я понимаю, что для тебя это может быть непонятно. Ты отвергл Единость Бога, так с чего бы тебе помнить, что такое мораль?

- Ничего не изменилось. У этой женщины есть предназначение, и с твоей стороны будет неправильно вставать на его пути.

- Предназначение. Точно.

- Тогда твоими словами. У Бога есть для нее цель. Ты что, правда думаешь, что Богу нужны только чистые и добродетельные?

- Я думаю, и ты, и я знаем, что мы не станем доводить это дело до ударов. Это бы повредило отношениям между нашими Традициями, а дело довольно мелкое. Ступай и забери свое несогласие с собой. Надеюсь, хоть один из нас вынесет из этой ссоры немного мудрости.

Поскольку он признает ничью, мы все расслабляемся, берем стулья и садимся. Джанин засыпает, а панк приносит нам холодного риса и кофе. Потом мы все глядим на Мира: в его глазах горит неожиданный свет. Он говорит:

- Давай я расскажу тебе, как Бог – судьба – работает на самом деле.

Знаки с Востока: Акаши

- Я хорошо помню ту жизнь, - говорит Мир, - и тот день, когда они пришли с гор, жесткоглазые люди востока, которые говорили друг с другом, не шевеля губами. Их руки, грубые, мозолистые, делали простые знаки, и они все вместе кивали, и все. Мы называли их «Воинственные Руки», но сами они себя звали Меру’ай или Акаши.

Я тогда наблюдал за волнами реки и следами, которые оставляли в пыли улитки. То были могучие знамения, которые я, аскет, не мог

игнорировать. Я жил в дикой местности так давно, что она стала частью меня, и знамения были волнением в моей душе.

В те дни Братство Акаши устроилось к северу от Ганга, но они казались несколько не от мира сего. Я спросил одного, почему, и он ответил: «иллюзия», указав на джунгли и горы за ними. Мы – Хандура – этому от них и научились. Они открыли нам глаза на преходящую природу мира. Мы показали им, как, столь же несомненно, все действует в соответствии со своей кармой.

В некотором смысле они были очень наивны. Как-то раз Акашиец медитировал на красоте цветка лотоса, плывущего на воде, смакуя этот идеальный миг. Я указал на то, что цветок сгниет, и что его перегной сделает почву черной и плодородной.

Его ответ был таков: «В один этот момент он проявил себя во всех своих состояниях, совершенный в своей изменчивости. Зачем мне привязываться к каждому из его состояний, если все они пройдут?» У них не было ощущения того, как важны вещи – и люди – во вращении Колеса. Все было пусто для них, и ничто не стоило того, чтобы уделять ему внимания. Если, конечно, оно не казалось им оскорбительным.

И мы оказались оскорбительны для них.

Чума на Востоке: Война Начинается

- Наш старый Примас, Тактсанг, любил называть Гималайскую Войну недоразумением. Ну, позволь кое-что тебе рассказать. Мы совершенно точно знали, что делаем. Хандура были отбросами общества, мы совершали ритуалы, которыми бы никогда не стали пачкать руки брахманы. Акашийцы стояли в отдаленных лагерях, развернутых в строгом порядке, как армия Арджуны. Мы никуда не торопились, и по ночам мне снилось, что Колесо стоит, и нараки – демоны – весело скачут по ржавому железу его огромных безмолвных спиц.

И вот дакоиты показали им смерть. Видите ли, Акашийцы подчинили себе свою *прану*, жизненную силу, до такой степени, что их не могли коснуться ни болезнь, ни увечье. Я думаю, обычные люди озадачивали их своими хворями и ранами. Неудивительно, что они были такими отстраненными: зачем ценить жизнь, если свою ты проживаешь так безболезненно.

И мы позволили маленькой эпидемии чумы идти своим чередом. Вместо того чтобы сразу запереть ее и найти источник отравы, дакоиты просто исцеляли и убивали, чтобы контролировать ее. Может быть, они

хотели показать Акашийцам кое-что на тему жизни и смерти, кое-что, от чего нельзя будет просто отмахнуться. Может быть, они просто следовали своему предназначению.

Мои жизни в течение той войны беспорядочны; у многих Эвтанатос то же самое. Остались обрывки: мечи, удавки, вопли. Но я помню и то, как пожимали руки, и то, как пили из чаш чужаков. Мы, отбросы империи Бхарата, наконец-то стали *принадлежать* к чему-то большему, чем мы сами. От чужаков мы слышали, что мы не безумцы, не дураки и не воплощенные дьяволы, и что нам следует защищать смерть смертью. Это дало нам общую идентичность и цель вместо одинокого философствования.

- Тебе стоило бы относиться к этому с большей симпатией. Ты носишь кинжал для самозащиты, разве нет? Он – символ того, что ты – член хальсы, и что твое сообщество достаточно важно, чтобы его защищать, и что орудия для его защиты должны всегда быть при тебе.

Говиндер открывает рот, чтобы ответить, но Мир продолжает.

- Я уважаю дипломатические усилия Тактсанга, но подумай вот о чем. Разве оказались бы величайшие мастера Разума и Судьбы настолько слепы, чтобы не видеть последствия своих поступков? Видите ли, мы даже не знали, что мы – единый народ с единой верой в Колесо, пока чинящие разор Воинственные Кулаки не согнали нас в одну толпу, подгоняя острием копья. Подумай об Аль-и-Батин, которые бы никогда не существовали, если бы не война. Война создала две Традиции и дала Совету силу, нужную ему, чтобы выжить. Колесо проворачивалось, и ты можешь слышать пение богов в каждом кровавом повороте.

- Их песня была чумой.

- Их песня была первым убийством той войны, и всеми последующими убийствами.

Их песня была в каждой душе, которой ненависть закрыла путь к освобождению, только затем, чтобы война продолжала двигаться к своему предназначению, которому все и каждый последователь Традиций обязан своим выживанием.

Во всей этой боли и грехе, в каждом деянии, которое не позволяло нам быть теми, кого бы ты назвал добрыми или справедливыми, мы трудились во имя одной судьбы, на службе у Бога.

Я видел знамения в воздухе и на земле в тот день, как явились Воинственные Кулаки; ты был бы дураком, если бы подумал, что я был такой один.

И ты, Говиндер Сингх, так озабочен одним-единственным делом мелкого правосудия, что ты предпочел бы вовсе остановить эту великую и ужасную песню.

Последствия

Похоже, этим спор и выигран, хотя бы за счет того, что Певцы понимают: Мир готов пойти дальше, чем они. Эвтанатой всегда взращивали в себе это качество. Мы знаем, как страдать – и как причинять страдание.

Так что Хористы отступают и оставляют нас с Джанин. Точнее, меня. Несмотря на свою речь, Мир просто смотрит на нее пустыми глазами, а потом выходит покурить.

Она спит. Что бы там они ни делали с ней посредством Разума, оно наверняка было довольно жестко, и я сомневаюсь, что они после этого потрудились снять эффект. Мир на улице, размышляет над своей долгой, странной поездкой. Ну, будь что будет. У меня нет тех навыков, что у него, так что можно просто пообщаться с ней простыми человеческими словами и выяснить, чем теперь набита ее голова.

- Джанин, проснись.

- О Боже. – По ее щекам, едва она открывает глаза, начинают лить слезы. – Мне так жаль. Пожалуйста, просто дай мне умереть и сгнить. Что же я наделала…

Она всхлипывает – короткими, резкими всхлипами.

- Проклятье. – Я могла бы сказать ей, что Певец-панк промыл ей мозги, может быть, пошептал ей что-нибудь на тему искупления, и еще что-нибудь из богатого на подходящие цитаты Писания. И что бы от этого изменилось? Они просто подняли в ее душе уже бывшую там вину. Даже если усопший и неоплаканный Джимми Хоул бил ее, даже если у него было ружье и он держал ее на прицеле всякий раз, как накачивался бухлом и ненавистью, ее чувство это не уменьшало. В конце концов, она человек.

Мои ладони ползут к основанию ее черепа, и скоро я начинаю гладить ее волосы. Я могу ощутить на скальпе грубые наросты: шрамы, а может быть, пара трещин, которые не осматривал никакой доктор.

- Джанин…

- Это ничего не значит! Вы все рассказываете свои чертовы истории о принесении жертвы и возмещении того, что я сделала, но это нихуя

не значит. *Я помогала ему это делать*. Я помогала ему снимать фильмы и затыкать им рты… Господи Боже, я даже не хочу тебе рассказывать, что я делала.

Я была так напугана, но просто делать все это, неважно, по какой причине… Я заслуживаю гнить в земле. Вперед, убейте меня. Или давайте я сдамся копам. Дайте мне возможность получить то, что я заслужила.

- Ты и перевязывала их? – *Эв, ты становишься мягкотелой.*

- Что?

- В ту ночь, когда мы убили Джимми, ты поднялась сказать ему, что Джонни себя порезал. Ты собиралась перевязать его порез? – Мой голос звучит мягче, чем я сама бы того хотела. Он успокаивает. – Ты не хотела причинять им вред. Ты *действительно* была неправа. То, что ты делала… Я не уверена, что тебя можно простить.

- Точно.

- Мир рассказывал историю о нас, пока ты была не с нами, о войне, которую наш народ вел очень давно.

- Кажется, я ее слышала. Просто я как будто была в другом месте, ну, знаешь… Я просто думала… - Она снова начинает рыдать.

- Успокойся. – Я продолжаю гладить ее волосы, пока она не успокаивается до сдавленных всхлипов. – В те времена некоторых из нас вводили в искушение трудности, боль, страх, все те вещи, что чувствовала ты. Они теряли свой моральный стержень и решали делать все, что только смогут, чтобы выжить и убивать врагов.

Есть и другие люди с особыми силами, Джанин. И монстры тоже. Некоторые из них настолько злые, насколько ты только можешь представить, и некоторые из наших предков были ранены так сильно, что они заключали с этими монстрами сделки ради безопасности, силы и чего угодно еще, что могло бы снять с их плеч груз целых эпох страдания. Некоторые так привыкали к боли, что решали, что любят ее, и их души извращались в соответствии с этим.

- Душа твоего мужа была извращенной. Твоя – нет. Тебе не обязательно заключать сделки с монстрами. На случай, если тебе интересно: это включает и нас.

Хронология: Гималайская Война

Те, кто изучают Гималайскую Войну, вынуждены преодолевать два существенных препятствия.

Во-первых, многие из событий Войны обладают мощной защитой от восприятия через Время. Некоторые обереги были наложены изначально, чтобы не позволять использовать прозрение в стратегических целях; другие были созданы в наши дни заклятиями тех, кто участвовал в Войне. Многие из них обладают прошлыми жизнями, переплетенными с войной, и предпочли бы оставить их содержание при себе.

Во-вторых, Гималайская Война – тема, чувствительная в политическом плане: и Эвтанатос, и Акашийцы не поощряют активное изучение войны, а подмастерьев, в которых сильны инкарнации из того времени, направляют к особым наставникам.

В любом случае, современные Эвтанатой более склонны изучать войну и менее склонны повиноваться ограничениям, наложенным старыми Акарьями. Некоторые даже обращаются к Акашийцам за помощью, и наоборот. Изучение войны современными магами смерти предоставило эту хронологию.

950 до н.э. Братья Акаши прибывают в Индию. Различия в доктринах с Пробужденными брахманами побуждают их оставаться в своих северных лагерях. Их интересуют только прото-Танатоические секты: Хандура, дакоиты и другие. Мыслители Акашийцев отмечают сходства в сектах, с которыми сталкиваются, и доктрины обеих групп от этого обмена знаниями развиваются.

900 до н.э. Белая Коумата. Рядом с лагерем Акашийцев в Бхутане начинается чума. Брат Акаши по имени Дымный Тигр убивает дакоита Ранджита и обвиняет дакоитов в том, что они убивают тех, кому предназначено противостоять их секте. Встреча между дакоитом Акарьей Натадевой и Ваджрапани Шифу Чан Ни задерживает враждебность, но напряжение остается большим. Через год генерал Чан меняет свою позицию и приказывает атаковать всех магов смерти вдоль Ганги.

850 до н.э. Начало Колеса Мечей. Исследователи из числа Танатоиков отмечают вендетты между воинами, которые никогда ранее не встречались, и заключают, что души по обе стороны уносят свой гнев в будущие воплощения. Инфернализм и безумие отравляют эти гонимые яростью Аватары, многие из которых проявляются в телах маленьких детей. Это следует рука об руку с магическими новшествами, подстегнутыми войной. Магия некросинтеза становится высоким искусством для Идран; они используют ее, чтобы стать полумертвыми Нагараджа.

790 до н.э. Битва Трех Рек. Отряды Акашийцев одновременными ударами прижимают культы Танатоиков к Сарасвати, Ганге и Кришне. Маги смерти используют мистическую силу рек, чтобы сдерживать атаку, но этим вызывают гнев брахманов во всех трех регионах. Аскеты и практики Тантры изгнаны из крупных населенных пунктов; по времени складывается так, что согнанные с мест мистики встречаются и очень быстро формируют союз.

535 до н.э. Просветление Будды Шакьямуни. Возможность находиться при проповедях Будды и просто в его физическом присутствии порождает несколько спонтанных Пробуждений, однако маги обнаруживают, что в присутствии учеников Будды невозможно использовать разрушительную магию – до самой его смерти. Эти моменты передышки позволяют обеим сторонам договориться о мире. К сожалению, разобщенность Танатоиков и количество привыкших к бою Аватаров в их рядах ведут к тому, что лишь меньшая их часть соглашается прекратить боевые действия.

514 до н.э. Ночь Фана. Отряды Хандура преследуют Акашийцев из Воинственных Кулаков, загнав их в Афганистан. Воинственные Кулаки встречают Дарвушим; их совместный ритуал порождает сущность под названием Кваджа аль-Акбар. Хандура приходят слишком поздно, и их истребляют Небесные Певцы, принявшие их за Дарвушим. Более подробную информацию см. в книге: «Затерянные Пути: Аль-и-Батин и Тафтани».

500-384 до н.э. Годы Покрова. Эта эпоха все еще противостоит попыткам исследователей заглянуть в нее. После 384 года Братство Акаши в основном остановлено Сапиндья Садананда (или Кровным Братством Вечной Радости (Consanguinity of Eternal Joy)) и Нататапас (Natatapas). Нататапас были основаны обаятельной Ведавати; происхождение Кровного Братства потеряно за Годами Покрова и скрытностью самой секты.

354 до н.э. Объединенная мистическая сила Великого Жнеца Субранамьяна и Ведавати проявляет себя как Шивасакти Айяватара или «Железный Аватар». Воплощение объединенной мощи Шивы и Шакти разрушает последний оплот Акашийцев к югу от Ганга и оканчивает войну. Нататапас и Сапиндья Садананда объединяются, формируя основу Чакраванти, первое подлинное воплощение Традиции Эвтанатос.

Пробужденный

Примерно в то время и появился Будда. Он побуждал людей отринуть свою привязанность к ненависти и желанию и жить простой, праведной жизнью. Мы согласились с некоторыми из этих учений: многим из нас они дали новую цель. Мы оставили убийства ради мести, потому что он предупредил нас: привязанность к нашим чувствам поймает нас в ловушку цикла непрерывного страдания. Война подтверждала нам, что он прав.

С другой стороны, он отрицал существование души и не считал, что боги обладают каким-то особым значением. То было странное время для Чакраванти: тогда мы так себя называли. Очевидно святой человек высказывал идеи, противоречащие некоторым нашим самым глубинным верованиям.

- А что насчет Махавиры? – Голос Джанин удивляет меня ровным тоном. – Гм… я в колледже о нем читала.

- Основатель джайнизма? Ты права, он говорил о том же, но он для избавления от желания прописывал аскетизм. Проблема в том, что мы всегда подчеркивали первичную красоту Колеса и видели смерть и страдание как его часть. Махавира сказал, что нам следует отвернуться от вещей, которые мы принимали с гордостью за самих себя.

Буддизм не мог удовлетворить нас по сходным причинам. Колесо прекрасно, зачем столько хлопотать, чтобы его избегнуть? Почему нельзя просто принять страдание как необходимое и даже святое состояние?

- А разве аскетизм – это не контролируемое страдание в своем роде?

Хорошо. Она выбирается.

- Нет. Это способ превращать невзгоды в удовольствия. Представь двух человек. Оба они иссохли от того, что едят раз в неделю, если не раз в месяц, но один из них делает это добровольно. Вот он аскет. А второй просто умирает с голоду.

- Думаешь, люди заслуживают того, чтобы умирать с голоду?

Это несколько выводит меня из себя.

- Я имела в виду не совсем это, но – да, Джанин, я так думаю. Иногда.

Что я имела в виду, так это то, что тебе стоит смотреть на свою вину как на урок. Попытки наказать себя – это просто такой же эгоизм, как попытки игнорировать то, что ты делала.

Кроме того, всегда есть карма, и она исправит тебя, если ты облажаешься. И нас.

Дверь резко распахивается, впечатавшись в стену. Входит Мир, глядя сквозь Джанин. Он несет черный вещмешок, и лицо у него совершенно не счастливое.

Нараки

Маги смерти заплатили тяжкую цену за свое упорство в Гималайской Войне. Неся травмы прошлых воплощений, многие из них согнулись перед демонами, Джором или созданиями, которые предлагали им передышку в обмен на рабство. Чакраванти заклеймили этих потерянных Танатоиков именем «нараков», то есть «демонов», хотя лишь немногие действительно были демонопоклонниками.

Первые Нараки были названы так Кровным Братством Вечной Радости. Сапиндья Садананда описали 18 культов Нараков; из них три вернулись в круг, доказав свою невиновность, а пять были истреблены до последнего участника. Учитывая хаос Гималайской Войны и нынешнее состояние выводка Хелекара, современные Эвтанатой скептически предполагают, что среди этих культов могло вообще не быть ни одного искаженного.

Количество перечисленных фракций обманчиво. Эвтанатой никогда не обладали большей или меньшей склонностью к инфернализму, чем кто бы то ни было еще, но они тщательно ведут записи о разложении в своих рядах, чтобы не дать ему повториться.

Судьба шести древних сект Нараков неизвестна. Еще три не проявляли себя в нашу эру. Оставшиеся три перечислены здесь.

Нагараджа

Мастера некросинтеза, Идран изучали вампиров, поскольку те представляли собой естественное взаимопроникновение жизни и смерти. Идран научились подражать состоянию немертвых; полу-смерть также дала им Резонанс, необходимый для легкого перехода в Нижний Мир. Эти способности сделали их страшными бойцами, которых сложно было убить, и еще сложнее – избегнуть или загнать в угол. Самые искусные из них стали *ямасаттвами*; исследователи-Герметики называют подобные создания личами.

Но этого было мало. Вампиры, которых они наставляли, оказывались более приспособлены к пересечению Покрова, и лучше подготовлены к

тому, чтобы общаться с ужасами по ту сторону. В конечном итоге Идран сами стали вампирами, рассудив, что вторая ритуальная смерть сделает их святейшими созданиями на земле. Теперь, освобожденные от разделения между жизнью и смертью, они могли взращивать духовное совершенство. Они назвали себя «Змеиными Князьями», предвкушая окончательное просветление.

Оно никогда не наступило.

Нагараджа теперь были *вампирами*, и спустя очень недолгое время они увязли в интригах немертвых. Способные свободно пересекать Покров, они стали ценными союзниками. Они присоединились к тайному сообществу некромантов и исчезли из вида. Большинство Эвтанатой полагает, что постоянные бури Нижнего Мира истребили их, но подтверждения тому никогда не было.

Страшнее мысль о смертных Нагараджа. Освободившись от старых хозяев, бывшие рабы извратившихся Идран могли продолжить с того места, где прервались хозяева. Сообщения о магах, которые шарили по Греции и Ближнему Востоку в поисках Ритуала Становления Лича (см. книгу «Мертвая Магия») вызывают предположения о том, что за тайнами смерти в жизни все еще охотятся – а возможно, уже постигли их.

Дополнительную информацию о Нагараджа и их связях с древним обществом под названием «Черная Рука» можно почерпнуть из книги «Вампир: пособие Рассказчика».

Апад-Дхарма

Закон-В-Нужде был собранием гималайских воинов, которые полагали, что Чакраванти станут ненужной обузой для их двойной цели: защиты их родной земли (в наши дни это территория Бомбея) и практика аморальной Тантры в должных ее крайностях. Многие находили, что наивысшее выражение пути левой руки – это служение Маре, Искусителю из индийских легенд; другие испытывали себя, намеренно накапливая Джор.

Апад-Дхарма безжалостны в своей территориальности, а их практики действительно причудливы. Что странно, инферналисты и маги с теоретически свободной волей работают у них вместе: все они осуществляют совместный эксперимент в области одновременно зла и восстания.

Визвадагни

Пламя Всепоглощающее в 503 году до н.э. пало жертвой демонов, притворившихся богами Вед. Эти «боги» проповедовали простую философию: хотя избегать страдания на Колесе через медитацию и прозрение очень правильно и хорошо, сострадательнее всего будет уничтожить само Колесо. Тогда, утверждали «боги», они смогут создать новый вечный мир, как и хотят люди. Это учение, а так же строфы о прекрасном мире, что создадут боги, содержится в писании «Аначакра Веда», надиктованном предводителю культа «богом Вишну», а на самом деле демоном Таракой.

Визвадагни все еще располагают значительным числом смертных последователей; их религия привлекательна для материалистов и революционеров, поскольку предлагает заменить старый неправильный мир новым, где иллюзия жизни и станет подлинным лицом космоса. Предводители культа теперь осознают, что служат демонам, а не богам, но им это уже давно неважно. Они *и в самом деле* верят, что их господа построят рай на обломках Колеса, просто полагают, что в этом новом космосе возродятся только души верных магов. Естественно, они не делятся этим соображением с нижними слоями культа.

Смерть открывает путь

Он пинком закрывает дверь и говорит: «Держи ее». Я сгребаю ее за волосы раньше, чем задумываюсь, зачем.

Он лезет в вещмешок.

- Время вышло! – Кричит он, вытаскивая пару дешевых наручников, таких, какие можно купить во второсортном сексшопе. – Ты ведь их помнишь, да? Именно их ты заставляла носить детей.

В его голосе непередаваемый яд.

- Мир? – Я с некоторым сомнением двигаю ее вперед. – Что ты делаешь?

- Ты была права, Эвелин, а я неправ. Время убить суку. – На меня он даже не смотрит. – Джанин! Одень их, иначе я выдам тебе двойную порцию той боли, что Мистер Спаси-Господи засунул тебе в голову.

Он придавливает ее взглядом. Трясущимися руками она надевает наручники.

- Мир!

Я отпускаю ее волосы, потому что она рухнула на колени. Он закрывает глаза и сдергивает с шеи ожерелье-удавку.

Он глубоко вдыхает, и я слышу его голос, через Манас шепчущий в моей голове.

Эвелин, здесь действуй со мной.

Мир? Это какая-то работа с Разумом? Наказание? Что?

Это Предназначение.

Он набрасывает шнур поверх ее безмолвных, плачущих глаз, и опускает до шеи. Затем он тянет. Что бывает дальше, ты знаешь.

Твои глаза лезут на лоб, лицо искажает безумная гримаса. Твои руки паническими спазмами рвутся содрать эту штуку с твоего горла. Джанин, конечно, этого не может: я держу обе ее руки, пока Мир работает шнуром.

Обычно он делает это быстро и аккуратно, но сейчас он затягивает шнур медленно, даже иногда ослабляет петлю, и Джанин испускает испуганное сипение. Потом петля затягивается туже, еще туже, и я чувствую, как ее руки слабеют.

Мир говорит:

- Держи ее на пороге возврата. Используй Жизнь, держи ее на краю.

Он шагает в сторону, Джанин падает на пол, и я уже рядом, прохожусь по чакрам, ощущая, как слабые спазмы дрожью проходят по телу.

Чакра пупка мутнеет, потом закрывается цветок сердца. Затем огонь *праны* отливает от горла, а к тому времени, как закрывается третий глаз, у меня в руке уже зажата тисовая статуэтка. Я смачиваю слюной свой левый указательный палец.

Пальцем я касаюсь верхушки статуэтки, и ее душа останавливается в пути к короне. Колесо не получает своего, по крайней мере, на этот миг.

Я глубоко вдыхаю:

- Было близко, Мир. Скоро у нее умрет мозг.

- Душа – это не мозг, Эвелин.

- В нашей ситуации все равно что мозг. Как насчет рассказать, какого хера здесь творится?

- А как ты вступила в клуб?

- Агама. Смерть и снова жизнь.

Он показывает жестом на недвижное тело Джанин.

- Ты же не думаешь…

Ее глаза открываются.

Идущие по нитям Судьбы

- Пробудилась.

Я бросаю взгляд на Джанин. Она молча сидит на заднем сиденье. Машина на самом деле наша: Марабут переслал нам перевод, как только Мир позвонил и объяснил ситуацию. Она озирается вокруг удивленными, сияющими глазами, медленно моргая.

- Я ощутил, что нити Предназначения сплетены вокруг нее в тугой узел, и я добавил к ним свои действия. Я не знал, как оно все обернется, но да, она Пробудилась.

Я делаю глубокий вдох, чтобы мысль улеглась в голове. Наверняка он все сделал, пока мы спали, силой своих сиддхи связал свой разум с ходом Колеса, с ее предназначением.

- Поэтому беседа и свернула на историю, поэтому ты и был так импульсивен. Думаешь, в прошлой жизни она была одной из нас?

- Возможно. Смерть поставила ее на край, и она вернулась силой собственной магии. Кстати говоря, нам придется запереть любые сиддхи, что она может проявить.

- Я *здесь*, - говорит она. – Не говорите обо мне так, словно я не здесь. Я никогда раньше не была настолько здесь, такой настоящей, такой уверенной в себе… и я могу видеть…

…Что угодно, - говорит Мир.

- Расскажите мне больше. Расскажите мне все о вас. О нас.

Я хмурюсь:

- Ты еще не одна из нас.

Она закрывает глаза; машина слегка вздрагивает. Мир сует руку в вещмешок, а на нее глядит с укоризной.

- Откажут тормоза? Или случайная искра попадет в бензобак? Тебе не нужно забирать нас с собой, Джанин. Черт, тебе и самой не нужно. Свой суицид ты уже получила.

- Тогда расскажите мне больше. Дайте мне что-то, с чем можно родиться заново.

- Разумные слова. – Из мешка доносится металлический щелчок, и он убирает руку. – Эвелин? Расскажи ей еще. – Он давит на газ, и машина рвется вперед, еще быстрее пожирая дорожную разметку.

- Сделай из этого дорожную историю.

Греция и Чакраванти

Проследив наследие Александра до его истока, Чакраванти нашли других жрецов смерти, делающих свое дело в тени более популярных Олимпийцев.

Хотя большинство эллинов страшилось смерти и считало, что судьба – это причуды капризных Олимпийцев, почитатели хтонических богов Нижнего Мира придерживались более трезвой веры. Неудача и смерть были изначальными силами, которые редко следовали за порывами и причудами Олимпийцев; они служили цели более высокой, чем люди или боги.

Хтонические божества включают следующих.

Гадес. Брат Зевса и Посейдона, Гадес получил нижний мир, когда все трое тянули жребии, деля правление над космосом. До своей женитьбы на Персефоне он в одиночку правил своим царством семи рек: Ахерон, река скорби; Коцит, река слез; Лета, река забвения; Флегетон, река огня; Стикс, река ненависти *(прим. переводчика: остальные две не названы, так что скорее все же «царство пяти рек»).* Некоторые современные Эвтанатой рассматривают это как метафору Легионов Мертвых, организованных в ныне не существующей Стигийской Империи, но другие видят в реках метафору разрушительной кармы.

Персефона. Гадес был так поражен дочерью Зевса и Деметры, что похитил ее, утащив Персефону в Нижний Мир. Деметра, богиня плодородия, предоставила урожаям иссыхать, занятая лихорадочными поисками дочери. Фаты рассудили, что Персефона свободна уйти, пока пища поземного мира не касалась ее губ, но она приняла гранат, предложенный ее пленителем, и так оказалась привязана к нему. Чтобы предотвратить разрушение мира, Зевс поделил год на времена

роста и смерти. Весной Персефона возвращалась на Олимп, но осень забирала ее назад в Нижний Мир.

Этот миф особенно значим для Эвтанатой, особенно для Общины Гранатового Цветка. Многие маги смерти рассматривают этот миф как метафору Колеса и используют его в ритуалах.

Танатос. Смерть сам по себе редко персонифицируется, хотя Геракл и боролся с ним ради права войти в Нижний Мир. Хотя он иногда и проявляется как мужчина в темных одеждах и с мрачным лицом, чаще его описывают как безликую силу – служителя Судьбы, которого должны признавать даже Олимпийцы.

Геката. Геката – богиня перекрестков и ночных путешествий, а так же матерь чудовища Сциллы и покровительница Медеи. Современные Эвтанатой воздают ей почести на пограничных местах, когда хотят призвать ее силы: насылание видений, предсказание и направление душ.

Эринии. Традиционно считается, что их трое; они – Фурии, которые выполняют наказания, назначенные богами или же Судьбой. Если они исполняют веление Судьбы, то ни Олимпийцы, ни Хтонийцы не могут вмешаться.

Радамант. Мягкий и справедливый брат тирана Миноса и яростного Сарпедона, Радамант был назначен судить умерших Азии после своей собственной смерти при падании древнего Крита. Он служит покровителем Рыцарей Радаманта и символизирует их собственную приверженность праведному суду.

Харон. Перевозчик Мертвых принимает в уплату за перевоз два обола (обол – это греческая монета, и так же называются монеты душ, ходящие в Нижнем Мире). Древние часто погребали тело вместе с платой для Харона, и отсюда пошло выражение «пенни для твоих глаз» (хотя монеты часто клали не на глаза, а в рот). Седой иссохший человек (иногда с бородой, иногда в маске) направляет челн по реке Стикс.

Сведущие Эвтанатой также знают, что Харон был правителем Западного Нижнего Мира. Как говорят, он создал класс полубожественных духов, называемых Перевозчиками, чтобы они помогали душам среди бурь, частых бедствий на землях и морях мертвых. Харон давно исчез, и империя его раскололась в штормах душ. Эвтанатой, которые совершают путешествия в Бурю, всегда смотрят, нет ли поблизости Перевозчика, ибо они знают самые безопасные проходы сквозь черный хаос.

Мойры. Они же три Фаты (Fates): Атропос, Лахезис и Клотос. Они – дочери Ночи, и пребывают в бронзовой крепости, на которой начертаны записи обо всем происходящем в мире. Они представляют Предназначение, и потому ни одно существо не может оказать неподчинение их решениям, даже Зевс. Клотос прядет нить жизни, Лахезис измеряет ее и назначает каждой нити свою судьбу, и Атропос перерезает нить, отправляя мужчин и женщин к их смерти. Тихе, богиня удачи, как говорят, сестра Мойрам, но она была плохо пригодна для серьезности их работы.

Для Эвтанатой Мойры представляют собой духовное лицо Цикла. Иногда приказам Фат больно следовать, но сделать что-либо иное означает вывести космос из равновесия.

Ходящие по Перекресткам

Минуту я перевожу дыхание и собираюсь с мыслями.

- Ну да, все мы странствовали. Когда ты научишься смотреть на ткань своей жизни, то увидишь в каждом узелке другое время и место. Это так для каждого из нас и для всех нас.

Теперь ты знаешь наши истоки. После войн, и после того, как мы распознали священные истины, которые все мы разделяли, наша

Традиция двинулась из Индии на поиски других Поворачивающих Колесо.

Александр Великий попытался захватить Индию в 327 году до Р.Х.. За ним следовали жрецы из Персии и Греции, и через год они утешали его мертвых у вод Инда. Чакраванти увидели их ритуалы и почувствовали определенное родство, хотя мы и прокляли войска Александра, наслав на них мор и неудачу.

Наши представители последовали за отступающей армией в Персию и Грецию. Их доклады явились в грезах гуру Непала, Багдада и Бенгала, и из этих древних Марабутов двинулись другие путники, твердо намеренные увидеть чужеземных мистиков своими глазами.

Пока Александр лежал на одре болезни, Персия прославляла его как проявление Аполлона, поместив его рядом с другими импортными, искусственными богами его империи. В нас было немного уважения к Серапису, богу смерти, созданному его политиканами из греческого и египетского сырья.

Сами персы нас удивили. Тебе стоит понимать, что для древних Чакраванти, и для большинства людей в то время, идея Бога как земной личности была в лучшем случае странностью, а в худшем – наглостью. Божественность проявляла себя через посредников или духовные упражнения.

Зороастрийцы, которых мы встречали, поразили нас своей преданностью своей вере, но в их вере мы увидели тень, отброшенную Колесом. Как и тибетцы, они отдавали своих мертвых стервятникам. Как и индийцы, они тщательно оберегали себя от порчи смерти.

- Порчи смерти? – спрашивает Джанин.

- Мы называем ее Джор. Это…

- Не надо пока ее этим пугать, Эв, - говорит Мир, поворачивая на шоссе.

- Ну ладно. В реинкарнацию они не верили – только в святой огонь очищенного разума. Их волшебники вынудили нас скрываться. Мы оставили нескольких исследователей наблюдать за этим местом и по торговым артериям империи Александра двинулись в Грецию.

Как мы увидели, среди олив и мрамора дела обстояли примерно так же. Как и мы, они отказывались отворачивать лицо от смерти, и, как и нас, их за это боялись. Они поклонялись смехотворным Олимпийцам, не думая о хтонических богах, которые рокотали под их детской площадкой. Их некроманты слушали скрытые течения земли и вручали плату Перевозчикам. Пока остальные славили Геракла, они делали

приношения Эриниям, карающим тех, кто обманом отнимал у Гадеса его подданных.

Итак, мы отвергли богатые алтари Зевса с его присными и совершали обряды в пещерах с хтоническими жрецами. Мы соглашались с необходимостью смерти и возможностью обновления. Боги Нижнего Мира – Геката, Гадес, Персефона и сам одетый темными ризами Танатос – в наших ритуалах присоединились к богам Вед.

Мы двинулись дальше, и узнали, что истина о Цикле не ограничена одной культурой. Рим был великим учителем; наши предки ходили по его дорогам и до падения империи, и после. Некоторые маги шли в другом направлении в поисках *нас*: мои кельтские предки увидели Морригу в Фуриях и Кали. Во время конца империи в ней процветали культы мистерий, поклоняющиеся странным богам с востока. Я уверена, что некоторые тщеславные и пустоголовые аристократы считали нас этаким древним эквивалентом «модного клуба джентльменов», но скрытые в пещерах привозные боги коснулись и кое-кого из них.

Затем имперские потоки Рима иссякли, и мы остались как темные тростники, рассеянные по всей империи. Мы оставили Чакраванти – или Эвтанатой, как сказали бы некоторые греки, - в Галлии, Византии, Иберии, в общем, почти везде, кроме Египта. Большинство из нас же вернулось в индийские нации, в которых мы родились.

- А почему не в Египте? – Голос Джанин уже нейтральный, а не жалкий, и я больше не ощущаю напряженного покалывания от сдерживаемой магии.

Тут я пролетаю. Я улыбаюсь:

- Знаешь, Джанин, это чертовски хороший вопрос. Кстати, Мир, а почему так вышло?

- Чего? – Он бросает взгляд в зеркало заднего вида. – Извини, задумался: планирую, как пойдем через границу. Ладно, я все равно понятия не имею. Спроси какого-нибудь Акарью. Они тоже не знают, но теорий у них куча: злобные мумии, пожиратели грехов, прото-Небесники. Я вообще удивлен, что никто еще не приплел сюда древних космонавтов.

- Это скорее из вотчины Эфиритов. – И, наконец, левитация.

- А что такое Эфириты?

Мир возвращает взгляд на дорогу:

- Скоро узнаешь. Просто продолжай слушать.

- Так трудно... - Она прижимает ладонь к мокрому окну. – Я смотрю наружу и... Видишь тот мост? Болты ржавеют, а вон тот... - Она вытирает стекло рукой, чтобы показать. – Он сломается, и мост упадет. Я могу это *видеть*. Повсюду всякие штуки ломаются и ржавеют.

- Раньше кто-нибудь придет и починит этот мост. Подумай: мосты ведь не падают направо и налево. Они приходят в упадок, мы чиним. Они ломаются, мы перестраиваем. Мост – это не прямая линия, это колесо, ведущее к новым мостам. Ты не просто пересекаешь мост и оставляешь его ржаветь за спиной. Мы живем на земле затем, чтобы чинить, что можем, и разрушать, что не можем, прежде, чем ржавчина отравит воду и погубит все.

- Это и к людям относится, да?

- И особенно к людям. Слушай дальше.

Смерть у кельтов

Кельтская культура когда-то простиралась по большей части Западной Европы, от Галлии (Франции) и Испании до Британских островов. Находясь на западном краю индоевропейской миграции, они сохранили много общего со своими иранскими и индийскими предками. Приводимые ниже имена чаще всего используются Айдед.

Кельты верили, что у посмертной жизни есть несколько этапов. Тех Дуинн, подводное царство, было местом, где собирались духи умерших. Ворота Тех Дуинн охраняла пара яростных псов, один из них черный, другой белый. Оттуда добродетельные мертвые совершали путешествие на запад, в Тир на Ног, Землю Юности, где они проводили остаток существования в играх с богами. Другие воплощались вновь, чтобы усвоить уроки другой жизни. Обычным делом была реинкарнация в тотемное животное, или новое рождение в той же линии крови, что и в прошлой жизни. Обесчещенные же мертвые возвращались как Слуаги, насмешки над подлинно живыми.

Боги смерти направляли души по этому циклу. Вот боги из их числа.

Донн. Владыка Тех Дуинна – это отголосок Первого Жертвоприношения. Донн воплотился вновь как владыка Сыновей Миля и повторил свое жертвоприношение, утопившись в океане; там он основал свое владение. Он живет в пещере, из которой он судит мертвых и отправляет их к их предназначению.

Диан Кехт. Врачеватель богов, Диан Кехт мог поднимать мертвых по своей воле, но был не только целителем. Когда Морригу должна была разродиться ужасающим ребенком, Диан Кехт убил его и сжег трех

огромных змей, которых нашел в сердце ребенка. Также он создал серебряную руку для Нуады, короля Туата де Данан.

Морригу. Призрачная Королева с окровавленными руками выбирает тех, кому предстоит умереть, особенно на поле боя. Она представляет жажду крови и власть над землей Ольстера. Она обрекла на смерть героя Кухулина, и она является в обличье голодной вороны или карги с железными когтями, прообраза баньши.

Мистерии Египта

Эвтанатой никогда не поддерживали значительного контакта с Египтом, хотя на первый взгляд должны были бы органично сочетаться с этой страной. Несмотря на замысловатые погребальные практики и богатые магические традиции Египта, посланцы Чакраванти в эту страну всегда считали свою задачу опасной и неблагодарной.

Именно здесь Чакраванти повстречали подлинно бессмертных. Шемсу-Херу были чародеями могучими, но совершенно не заинтересованными танатоическими темами. Мумии восхитили Чакраванти, поскольку с необычайной легкостью скользили через границы жизни и смерти, но и устрашили, поскольку их природа была столь близка идеалам сгинувших Идран. Могучие в жизни и смерти, Шемсу-Херу блокировали некромантию Чакраванти. Каждая попытка совершить путешествие Агама в Египте оканчивалась неудачей, а без ритуалов посвящения Традиция никак не могла установить постоянное присутствие.

Те немногие Чакраванти, что путешествовали через Египет, также обнаружили Цех (Craft) с этикой, сходной с их собственной. Хем-ка Собек охотились за злодеями на основании знакомого набора критериев, а их практики «пожирания грехов», как зеркало, отражали каннибализм, практикуемый некоторыми из служителей Кали. К сожалению, Цех не хотел вести с Чакраванти никаких дел: правосудие Собека было несовместимо с верой в Колесо.

В конце концов неприязнь Батини окончательно выдавила Традицию из этих краев. Несмотря на предполагаемое исчезновение Сокрытых, очень немногие Эвтанатой вернулись в Египет.

В 2001 году исследователи Эвтанатой обнаружили чрезвычайно изменившийся магический пейзаж, напитанный упорядоченными потоками Квинтэссенции, а Хем-ка Собек не обнаружили. Их место занял новый каннибалистический культ. Эти «Жнецы» посвящали своих жертв египетскому богу Апофису безо всякой связи с моральностью, но в остальном были неестественно похожи на пропавший Цех. Традиция

слишком чужда этому региону, чтобы проводить дальнейшее исследование, но несколько Эвтанатой выражают понятное беспокойство. Что могло настолько полным образом извратить магическое сообщество, настолько похожее на их собственное?

Один Бог приносит меч

- Джанин, ты что-нибудь знаешь об истории ислама?

- Он возник около 600 н.э.? И быстро распространился до, ну, до Индии, так?

- Так. Как думаешь, что правоверный мусульманин подумал бы о парочке язычников вроде нас? И еще лучше, что бы о нас подумал правоверный мусульманин, который жил тысячу лет назад?

- Что произошло?

- Побоище. Они прошлись по земле, убивая жрецов и сравнивая с землей храмы. Наши предки не были «Людьми Книги», так что они вообще не уважали нашу веру. Не улучшало ситуацию и то, что за ними шла еще одна группа магов, охотно готовая истребить нас всех во имя космической чистоты.

Эти Аль-и-Батин были исламскими мистиками – пляшущие дервиши, все такое – и они верили, что мы поклоняемся искаженной части Творения. Видишь ли, они думали, что твой мост ржавеет потому, что он – часть ущербной и проклятой вселенной, а не потому, что это свойственно его природе. Они бы предпочли изменить мир и сделать ржавчину невозможной, чем брать в руки метафорический гаечный ключ.

Конечно же, они принесли с собой обычный набор консервативных поучений, вроде тех, согласно которым плясать с черепом или касаться прокаженного социально неприемлемо. Мы всегда были нарушителям табу, так что мы были среди первых, кто пострадал от зачисток. У другой группы магов, называемой Сахаджийя, были сходные проблемы: их магия была основана на ощущениях. Ритуальный секс захватчики тоже терпеть не собирались. Мы заключили с ними союз, названный Дикшам Ананды, и помогали друг другу выживать в самые худшие времена. С тех пор Экстатики остаются нашими союзниками. Если тебе нужна помощь, а никого из наших ты найти не можешь, то лучше всего обратиться к ним.

- Так что, у вас есть и другие тайные общества? – Спрашивает Джанин.

- Конечно, - отвечает Мир. – Ты уже повстречалась с комитетом по торжественной встрече Небесного Хора. Хорошенько подумай о том, как они с тобой обошлись. Пока что, я бы сказал, мы – все, что у тебя есть.

Еще я бы хотел отметить, что, несмотря на рассказанное Эвелин, не все мусульмане – фанатики, и не все древние были кровожадными идиотами. Моя религия объединила идеи индуизма и мусульманства. Правители Бабура сделали то же самое. В целом я бы сказал, что первая волна ударила тяжелее всего, а потом и Чакраванти научились держаться тихо.

Просто хотел это добавить, Эвелин. Продолжай.

Я барабаню пальцами по ближайшей поверхности, чтобы сбросить возбуждение. *Достаточно патриархально, Мир? Может, мне стоит рассказать ей про Джор?* Потом я пытаюсь проследить за гневной мыслью до ее источника, и натыкаюсь на воспоминания об иссохших растениях и пистолете, направленном в голову копа. Потом до меня доходит, что Мир вполне может читать мои мысли, и я начинаю сбивчиво излагать следующую часть.

- Итак, нам пришлось снова отправиться в дорогу и вернуться на заливные луга Римской Империи; конечно, римской она тогда уже не была, да и от империи мало что осталось. Греческие Эвтанатой едва помнили нас, а все остальное было легендами. Повсюду было христианство, так что нельзя было направо и налево рассказывать о своей вере в Колесо, если, конечно, у тебя не было желания переместиться в следующую жизнь верхом на костре. Гималайская война научила нас объединяться ради выживания, но как нам было собрать этих мистиков? Мир существенно больше, чем одна Индия.

Потом, в 1297 году, Пробудился Сирдар Рустам. Помнишь, кто такие зороастрийцы? Теперь ислам уже доминировал в Персии, и Рустам побудил своих собратьев-парсов, привычных к караванам и деньгам, уйти в изгнание в Индию. Кроме людей, он вез с места на место серебро, пряности и вообще все, за что можно было назначить хорошую цену, сумев прорваться сквозь барьер христианских и мусульманских наций.

Он пробивался хорошо, как мог, но в свое время получил мечом по плечу. Рана гнила, пока Нататапас – это один из наших – не увидел отблески Предназначения в его глазах и не исцелил его. Он

Пробудился, как и ты, Джанин. В отличие от тебя, он не попытался взять ранивший его меч и довершить дело.

- Он, похоже, был героем, - отвечает Джанин, - а я не герой.

- Тогда стремись стать человеком вместо слезливого болванчика, - шипит Мир. – Думаешь, так ты помогаешь кому-то из тех детей? Ты плюешь на их память, отбрасывая силу, которую ты можешь использовать, чтобы им помогать.

- Они мертвы.

- Вокруг куча Джимми Хоулов. Я встречаю по несколько в год. Иногда мне не лень вспомнить, где я сжег каждое из их тел, или кости, которые я находил под их домами. У вас ведь тоже были кости под вашим милым маленьким домиком, да? Я видел твои руки на заступе, Джанин. Это ты закапывала тех мальчиков и девочек?

- Заткнись. – Она смотрит прямо сквозь него.

- Знаешь что еще? У некоторых из них были свои собственные Джанин, всегда готовые помахать лопатой, чтобы им самим не переломали руки, или доза за дозой не переставали сочиться к ним в вены. Может, ты из таких?

- Заткнись.

Магия – ее магия – наполняет воздух. Она кажется приторной, как пот, вызванный страхом, и она сочится по всей машине, не встречая препятствий.

- Их я тоже сжигал, но в этот раз мне, может, даже не придется трудиться самому. Мне уже плевать, Джанин. Если хочешь, убей себя. Если сделаешь это, просто помни, что ты впустую потратила возможность сделать мучения этих детей не напрасными, хотя бы немного. У тебя ведь больше силы, чтобы прекращать мучения, чем когда бы то ни было будет у меня. Ты знаешь, как это все работает, изнутри. Ты могла бы спасать там, где я сжигаю.

Запах Энтропии уходит. Она медленно прижимает руки к глазам и начинает трястись.

- Дитя-Череп, - говорит она.

- Оно разговаривает с тобой, да? – С этими словами Мир поворачивает машину и сбавляет скорость.

- Она… Оно соглашается с тобой. Я увидела ее, когда вы вернули меня. Кто она такая?

- Твоя душа, Джанин. *Атман*. Аватар. Слушай его, но сейчас отдохни. Мы поспим в машине, а завтра сядем на паром до Сиэтла.

Я открываю окно, и соленый запах Тихого океана, словно нож, пронзает затхлый воздух в машине.

Чодона

Правильно именуемая «Колесо Закона О Восьми Спицах» или Чакрадхармасамхита, Чодона была составлена на Первом Самашт в 1314 году. Она отмечает первое явление Эвтанатос как единой Традиции. На Первом Собрании старейшины Традиции добавили комментарии и пояснения, которые стали основой закона, веры и этики Эвтанатос.

Ниже приводятся основные принципы Чодона, называемые Восемью Спицами.

Вступление

Перед глазами небес пишем мы этот кодекс. Мы, знающие танец жизни и смерти, мы, кто был избран охранять Колесо мира, воистину клянемся перед всеми присутствующими силами, что это наш закон, и он должен вечно считаться священным.

Превабхнава

Мы свидетельствуем существование Цикла рождения, смерти и перерождения, которое наполняет космос своим ритмом. Мы свидетельствуем, что души рода человеческого и всех одушевленных существ препровождаются через этот Цикл к своевременному концу. Мы свидетельствуем, что этот Цикл есть Закон вселенной. Мы клянемся поддерживать этот Цикл и предотвращать его стагнацию или искажение.

Хираньягарха

Мы верим в основополагающую единость всего сущего, и что Творение произошло из Единого изначального источника, к которому оно вернется. Мы далее устанавливаем, что все одушевленные сущности несут в себе чистое семя этого изначального источника, неважно, насколько искажена может быть их внешняя оболочка.

Кала

Мы клятвенно свидетельствуем, что Упадок и Энтропия суть часть естественного Цикла, и что все вещи должны со временем распасться в пыль, дабы вернуться в утробу вселенной. Мы принимаем это как часть

нашего существования, и клятвенно свидетельствуем, что не причиним сами себе напрасной боли в тщетной борьбе против этого принципа. Вместо этого мы обуздаем бесконечное Колесо Времени и тайную Сеть Судьбы как наших союзников в охранении структуры вселенной.

Гопайя

Наше прозрение и сила дарованы нам во имя цели: быть охранителями рода человеческого и всего мира. Таков наш священный долг, и мы отступаем от него лишь ценой смерти и утраты души. Мы будем охранять Колесо и тех, кто захвачен его ходом, какой бы опасностью это ни грозило нашему смертному существованию, и какие бы страдания это нам ни причиняло.

Садхана

Нельзя оставаться чистым, не контролируя чувства и дух. Посему мы клянемся искать для самих себя духовного улучшения. Мы будем совершать ритуалы, петь священные песни и подвергать себя испытаниям, дабы усилить тело и волю. Мы будем сопротивляться искушениям желания, в какой бы форме они ни приходили к нам.

Дайя

Невозможно для нас выполнить наш долг, если мы закрываем наши сердца на страдание в мире вокруг нас. Пытаться сделать подобное означает открыть наши двери искажению и злу. Посему мы никогда не должны закрывать наши глаза на боль других, или на боль, которую порождают наши собственные деяния.

Тьяга

Поскольку то, что совершается ради удовольствия или собственной выгоды, всегда несет с собой опасность искажения, мы будем воздерживаться от подобных деяний. Наш долг должен быть исполнен во имя космоса, и принесен в жертву космосу. Мы будем избегать действий, которые порождены одними лишь нашими желаниями, ибо подобные действия стали бы угрозой для наших душ и нашего долга.

Дикша

Нельзя подобающим образом войти в новую жизнь без смерти, и нельзя служить без понимания. Все те, кому выпадет вступить в наши ряды, прежде получения имен, или мантр, или священных инструментов, обязаны будут пройти на другую сторону жизни. Они должны будут улечься, свернувшись, в утробе смерти, и возвратиться к нам, прежде чем мы будем считать их одними из нас.

Первое Самашти

Паром на Сиэтл раскачивается взад-вперед. Мои глаза отрываются от мутного неба, чтобы посмотреть на нее. Веки у Джанин тяжелые и набрякшие, а волосы, кажется, сами стараются лежать неровно. В ее сжатых в тонкую линию губах чувствуется напряжение; она прикорнула на скамье, прижавшись спиной к металлической спинке.

- Просыпайся, Джанин. Видела сны?

- Да.

Она открывает глаза, принимает более-менее прямую позу и окидывает взглядом бледно-серое пространство пустой палубы.

- У меня тоже так было. Куча снов, достаточно ярких, чтобы ты дергалась во сне.

- А все остальное? С тобой случилось так же?

- Не совсем. – Повисает пауза. – Слушай, Мир внизу, работает какой-то там ритуал. Просто расслабься, и я подкину тебе еще немного истории, чтобы пережевать и усвоить.

- Опять история. – Она вздыхает и слегка улыбается. – Ну, мы уже добрались до Средних Веков, так что теперь, я полагаю, уже видно конец.

- Тебе надо занять этим ум. Слова и идеи обладают реальным значением. Они обладают силой. Добавь их в свои собственные сны, и ты увидишь себя той, кто не отличается от Рустама, Калеха и остальных. Их жизни будут придавать тебе силы, и твои собственные прошлые жизни тоже будут, когда научишься их слушать.

- Прошлые жизни?

Так, Эвелин, давай один шаг за один раз.

- Про это поговорим позже.

Сирдар Рустам уже был опытным путешественником: наполовину купец, наполовину исследователь. Миссия Судьбы гнала его все сильнее и заводила его все дальше от дома, в Японию, на дальний край Африки, и в Ирландию. Всюду, куда он шел, он видел детей Судьбы и Смерти – обычно отверженных, трудящихся в тайне. И они были рады найти братьев и сестер.

В разлагающейся Византии алхимики-убийцы подрезали упадок города, как садовник подрезает куст, и готовили город к разрушению.

Вот тебе урок, Джанин: города должны падать, а не гнить. Иначе они отравляют целые цивилизации, оскверняют ту мечту, на которой их цивилизация была построена.

Итак, Сирдар повстречал Золотой Потир. Эти греки сохранили хтонические ритуалы, но добавили в смесь медицину Галена и римскую алхимию. О них ты тоже позже узнаешь, и о герметических магах, наших союзниках, которые больше всего их используют.

В Африке Мадзимбабве заботились о беспокойных духах шона и защищали людей от ведьм – или сами были ведьмами. Когда проклятия или эпидемии оказывались лучшим решением для проблемы, они использовали их без колебаний. Разумеется, ведьмы считались созданиями отвратительными, и все еще считаются, но в Африке ведьмино дело обычно делается анонимно. Мадзимбабве исцеляли днем и карали ночью. Как и все мы, они знали, что нужда Колеса сильнее любого обычая.

Рустам пришел в Ирландию и увидел несущую кровь Морригу, западную сестру Кали. Это мои собственные духовные предки. Юлий Цезарь писал о них: преступники, которых сжигали в сплетенных из прутьев куклах, короли, истекающие кровью на каменных столах. Но к этому источнику следует подходить с осторожностью. Мы не практикуем человеческих жертвоприношений. Обновление – не та штука, которую можно поднести богу, кроме разве что Бога всевышнего, если Он, Она или Оно – это то, во что ты веришь. Необходимо освобождать души, когда они сами не могут освободиться. Иногда достаточно подтолкнуть кого-то в правильном направлении, но некоторые люди не способны обновиться, как ни вмешивайся. Вербена – это еще одна традиция магов – практикуют приношения богам, но для нас убийство служит своей собственной цели.

Всюду, куда он шел, он доносил одно простое послание: «Вы не одни». И он не просто проповедовал Поворачивающим Колесо. Рустам был одним из первых мистиков, который увидел себе подобных как коллег, а не неверных и не соперников.

Сирдар вернулся в Персию и стал ждать. В 1304 году прибыли посланцы. Греческие культисты выползли из своих пещер и катакомб. Рыжеволосые кельты обливались потом в жаркое иранское лето, чтобы поделиться тайнами *гейсов* с плетельщиками кармы, носящими пепельный знак Шивы. То было Первое Самашти, или Красная Коумата в пустыне.

- Коумата?

- Время и место на грани преображения, когда меняется основа природы вещи. В человеческом масштабе существования, это вещи вроде рождения, смерти, страстной любви…

- …насилия, травмы, - продолжает она.

- Да, Джанин, насилие и травма тоже. Эти вещи – Коумата для человека. В масштабе народов это войны, переселения и бури, и так далее, до масштабов целых вселенных, в кружении проходящих через рождение и смерть звезд, открытие и закрытие глаз Шивы. Все это часть Колеса.

Таково было начало Коуматы для Чакраванти. Мы встретились, спорили, с трудом понимали друг друга, пока, наконец, не осознали, что все мы разговариваем на одном и том же языке: Смерть, Перерождение, Судьба и Колесо. Индийские Чакраванти стали вожаками: только там Поворачивающие Колесо могли практиковать открыто. Прочие из нас скрывались в тени ислама и христианства.

Каковы бы ни были наши истоки, мы знали общую истину и следовали общей миссии. Неважно, насколько сильно ее ненавидели люди наших родных краев. Разумеется, делегаты не прямо со старта начали обниматься и целоваться. Сначала они цеплялись за внешний декор своих практик. Персеппата из Греции и Парамагуру Калех целый год спорили о погребальных ритуалах. Ее приводило в ужас то, что он считал нормальным порубить труп на куски и оставить на поживу стервятникам. Он сам, разумеется, думал, что раз это годится для его сестры, значит, годится для кого угодно.

После этой фразы я слегка улыбаюсь. В ней заметен преподавательский юмор, которого я набралась у своего собственного учителя.

- В общем, они обвиняли друг друга в нарушении покоя мертвых и вмешательстве в правильное движение Колеса, пока Сирдар справедливо не отметил, что *именно* это отношение каждый делегат испытывал в своей родной культуре. Куда бы он ни направился, маги смерти жаловались на то, что люди боятся их ритуалов, потому что не понимают их подлинного значения. Разве не ирония – то, что скопище Поворачивающих Колесо собралось вместе и допустило ту же ошибку?

Тогда они перестали спорить о техниках и начали рассуждать об их общей цели. Через десять лет они записали эту цель в документе под названием «Колесо Закона О Восьми Спицах», или просто «Чодона». В 1314 году Колесо Чакраванти стало шире, вмещая сиддхи изо всех краев от склонов Непала и до берегов Эйре. Мы были подготовлены к следующему шагу Коуматы: Совету Девяти.

Африка

К 14 веку люди Шона были владыками империи, простершейся более чем на тысячу квадратных миль. Крепость Великого Зимбабве – свидетельство развитости той империи. Это огромное сооружение со стенами в двадцать футов толщиной и коническими башнями – порождение богатой цивилизации, обильной золотом, медью и железом.

Верования Шона были едва затронуты христианством или исламом до развития работорговли. Шона верили (а многие верят и до сих пор), что после смерти дух, *мудзиму*, блуждает без дома, пока его или ее семья не пригласят его назад в дом. Это обычно происходит через год после смерти. К этому времени один из членов семьи (обычно старший сын) будет служить медиумом, *свикиро*, для усопшего. Иногда дух самостоятельно выбирает медиума, причиняя кандидату болезнь, которую удается опознать только лекарю традиционного толка, *н'анга*. Лекарь сообщает семье, что больной будет новым медиумом.

Духу предлагают пищу и питье. Если церемония проходит успешно, он или она возвращается в семью в качестве духа-предка.

В 16 веке португальцы оборвали торговлю, ослабив цивилизацию Шона. Работорговля побудила традиционалистов из числа Мадзимбабве оставить Эвтанатой, чтобы заботиться о своих племенах; те, кто был сторонником ассимиляции, влились в другие фракции и практиковали свои Искусства как личные варианты на тему общепринятой системы Традиции.

С постепенным восстановлением политического могущества Шона в Зимбабве многие вернулись к магам смерти, увеличив количество известных Мадзимбабве в рядах Эвтанатос. В качестве единственного хорошо известного Мадзимбабве, присоединившегося к Традиции еще в доколониальные времена, Архимаг Сенекс приобретает еще больше престижа, поскольку эти возвращающиеся Поворачивающие Колесо ищут его совета.

Пушка, Кинжал и Собрание

Больше чем за сотню лет до того группа ученых и христианских воинов сравняла с землей оплот Герметиков под названием Мистридж. В них была искра магии, но они использовали науку вместо мистики. На самом деле это одно и то же: искреннее желание и вдохновение могут изменять вселенную посредством тысячи разных средств. Наука просто

говорит, что тебе не обязательно быть каким-то особенным или более продвинутым человеком, чтобы пользоваться их методами – достаточно взять подходящие инструменты.

- Но кто делал инструменты? Я имею в виду, пройти по мосту может каждый, но чтобы его построить, нужен инженер.

- Быстро схватываешь. С наукой у тебя появляется выбор – стать рабом инженера или двадцать лет медитировать и *перелететь*. Это дало ученым и инженерам кредит священного доверия, которое они целиком и полностью предали.

Джанин смотрит на меня скептически.

- Ну ладно, многие предали. Всем нравится ТВ, гигиена и водопровод. Никто не думает, что у многих людей ничего этого нет. Они напустили облака яда на Бхопал, они разлили смерть вместе с дождями над Бангладеш, и даже не смей это забывать. И все это время те же самые ученые дергают за ниточки и решают, можешь ты исцелить рак или нет.

Так что это война между теми, у кого есть, и теми, у кого нет, и Мистридж был одной из схваток во всем этом деле. К 1314 году Чакраванти были сильной Традицией с корнями по всему миру. Мы могли видеть, как маленькие войнушки берутся за руки.

Ведьм сжигают и вешают все чаще. Чудотворцы-тамплиеры оказываются раздавлены пятой Церкви. Мы избегаем тяжелых ударов, но общая тенденция заметна и растет. Сирдар научил нас смотреть за пределы нашей Традиции, так что мы смогли увидеть нарастающую волну ненависти, грозящую уничтожить мистиков, всех и везде. В 1325 году ученые объединились, основав Орден Рассудка. Со временем они сменили имя на Технократию. Они организовались, запаслись дровами для костров, пушками и тисками для пальцев, и начались гонения таких масштабов, каких не было никогда прежде. Было очевидно: мы не сможем выжить в одиночку. К счастью, мы были не единственными Пробужденными, иначе нас бы отправили в костры свои же.

Ш’зар, Экстатик, прибыл к нам первым, из уважения к нашим старым соглашениям. Это было в 1425 году. Он путешествовал по всему миру, и обнаружил, что гнев Рассудка не ограничивался Европой. Даже Акашийцы явились. Когда эти «просветленные» собираются вместе, дела часто идут наперекосяк, но даже лучшие союзы полны хаоса. Они, конечно, несколько неровны по краям, но, когда потребуется, можно сплетать их в новые формы.

Четвертью столетия позже мы повстречали магов со всего света. После очень серьезных споров все объединились в Совет Девяти

Традиций. У нас уже был наш собственный договор, но кое-кого из остальных согнали в единую Традицию просто для удобства Совета. Кое-кто из европейцев попытался назвать всех, кто творил непонятную магию, «Говорящими-с-Грезами». Что забавно, поступив так, они создали группу настолько могущественную, что сами стали ходить перед ней на цыпочках. Думаю, они до сих пор локти кусают.

Мы были слишком организованными, чтобы страдать от такого обхождения, и кое-кто из африканских делегатов тоже не собирался его терпеть. Среди них были и Мадзимбабве, о которых мы знали только из записей Рустама. Хранители призраков из Шона – большая редкость; большинство из них – это непосредственные послушники Сенекса, де-факто вождя нашей Традиции. Сложно сказать, что они все затевают: Старик по большей части держит свои мысли при себе.

Конечно, это было не единственной проблемой. Старые Акашийцы все еще считали слово «Чакраванти» ругательством, а мы хотели, чтобы остальные Традиции сосредоточились на сходствах, а не различиях. Все знали греческий, так что мы назвали самих себя «Эвтанатос», то есть «Благая Смерть» - так называли себя греческие Поворачивающие Колесо.

Они нас ненавидели. Небесный Хор ненавидел нас за то, что мы берем смерть в собственные руки, Акашийцы – из-за войны, а все остальные из-за того, что мы не боялись пачкать руки, якшались с мертвыми и рассказывали всем, что Великое Колесо стоит выше, чем их гордость или их законы.

Но штука в том, что мы были им нужны. Вера – сильнейшая сила в космосе. Она дает силу магии, она изменяет реальность. Их верования говорили, что существуют табу, и их нельзя нарушать, и отказаться от этих табу значит отказаться от самой магии. У нас была другая вера, и с ней мы могли призывать мертвых и совершать точные убийства. Они знали, что надвигается война, и у руля не должны стоять белоручки, так что наши грязные и могущественные руки как раз годились для этой работы.

И вот мы и есть: Эвтанатос. Весь мир – этот твой ржавый мост, Джанин, и мы делаем все, что можем, чтобы его чинить, болт за болтом, вырывая ржавые и освобождая место для крепкой и яркой замены.

Некоторые из этих болтов – идеи, некоторые – организации. Большинство из них – это люди.

После Собрания

Если на то пошло, Эвтанатос были допущены на Совет из практической необходимости, и, каким бы извращением это ни казалось, из страха. Многие из мистиков, присоединившихся к магам смерти, были изгоям групп, которым еще предстояло стать современными Традициями. Язычники, которым было суждено стать Вербена, находили ритуалы Айдед слишком зацикленными на смерти, а шаманы находили неуважительной готовность Мадзимбабве быть равно ведьмами и целителями. Никто их этих групп не хотел столкнуться с внутренним расколом, так что они поощряли диссидентов в своих рядах найти место в отдельной Традиции.

Кроме того, Совет нуждался в Эвтанатос. Они знали, что на горизонте беда, и нужна группа магов, готовых действовать там, где медлят остальные. Другие Традиции могли с безопасностью умыть руки от грязной работы в Войне Восхождения и позволить Чакраванти исполнять «бесчестное» необходимое.

Традиция всегда была осведомлена о том, какое место занимает в схеме совета, и теперь, когда Война Восхождения закончена (или, по крайней мере, изменилась до неузнаваемости), они готовы отказаться от роли эксплуатируемых в пользу новой обязанности – полиции Традиций. Эвтанатой желают уважения, и приводимые ниже мнения Танатоиков о других Традициях отражают это.

Братство Акаши. «Древние враги. Да. Теперь они относятся к нам с новым уважением, так что мы отвечаем им тем же. Мы совместно работали, чтобы окончить войну, и теперь мы можем добиться мира. Иногда они все еще слишком зациклены на абстракциях и ничего особо не делают, чтобы облегчить настоящее страдание, но в наше время нет никого, кому бы я с большей охотой доверил прикрывать мне спину. Но, конечно, я помню, как дела обстояли в прошлом, и буду поглядывать через плечо». – Чела Мир, кратко вводит в курс дела.

Небесный Хор. «Когда я был мальчиком, я восторгался тем, как хлеба на полях пьют солнце, чтобы расти высокими и сильными. Когда я был мальчиком, я плакал, когда солнце иссушило наши поля, став слишком сильным. Да, солнце было одно и то же. Если приписывать все добро одной сущности, а все зло – другой, это опишет полноту Бога не лучше, чем половина колеса будет везти повозку, а половина солнца – растить урожай». – Парамагуру Сенекс, на лекции о *Чодоне* и доктрине Эвтанатос.

Культ Экстаза. «Я люблю тебя, Саманта. Я буду плакать вдалеке от твоих рук и всей той физической мудрости, которой ты меня научила. Но есть более важные вещи, чем то блаженство, которое ты показала

мне. Они скорбны, но необходимы». – Шравака Алан Шона, в любовном письме к Саманте Райс из Экстатиков.

Говорящие-с-Грезами. «Ладно, я оставлю тебя и дух сокола одних. Почему он так не любит меня? Роза, тебе стоит понять, что эти мечты о природе несколько ограничены по масштабу. Они не охватывают всего Колеса возрождения. Мертвые поют свою собственную песню, и ты бы поступила хорошо, прислушавшись к ней. Нет, я не прислушиваюсь к ней «чересчур сильно». Мой разум открыт. Теперь поспеши». – Чела Митчелл Праттс, в беседе с Розой Вальдес, Говорящей-с-Грезой.

Орден Гермеса. «Таким образом, в интересах поддержания отношений между нашими Традициями в условиях этого кризиса, я дал рекомендацию временно отозвать Вестников Эвтанатой из вышеупомянутых Часовен, пока Трибунал не сможет подтвердить обоснованность наших действий. Я рекомендую вам немедленно прочесть приложенное досье, содержащее подробности об угрозе со стороны Янычар». – Гуру Александр Моро, письмо к декану Часовни *Fors Sapientiae*.

Сыны Эфира. «Доктор Ниман и я довели устройство до совершенства после того, как осознали, что карму можно выразить как психодинамическую кривую вероятностей, пропорциональную Милевому свойству субъекта. Доктор Ниман в шутку предложил осмотреть через Этоскоп всю остальную исследовательскую команду, но я бы предпочла, чтобы он сначала выставил более либеральные моральные параметры. Математика соединяет нас, но наши показатели рассудка все еще различны». – Шравака Майя Вест, дневниковая запись.

Вербена. «Ты играешь с Морригу. Я *есть* Морригу. Ты действительно думаешь, что ей нужны буквальные жертвы? Твоим убеждениям не хватает глубины. Богам требуются не просто жертвы: они касаются частей вечной души. Вместо того чтобы кланяться, мы принимаем на себя их мантию. Теперь извини, пожалуйста. Нас с Морригу ждет самолет. Я уверен, что она не станет возражать – или обращать внимание – если ты потанцуешь для нее нагой, пока нас не будет». – Чела Эвелин Кинселла, покидая ковен Вербена в Юджине, Орегон.

Адепты Виртуальности. «Лакшмистам в нашей выездной группе дали интенсив по объектно-ориентированному программированию, но они находят получившиеся модели несколько пустыми. Может, потому, что они не могут симулировать хаотические эффекты так же качественно, как старые добрые ритуалы с потрясанием костям. Ты хотел, чтобы мы подлизывались к ним, Гуру, и мы подлизываемся. Просто нам надо предложить им взамен что-то, что они могут понять

своим материалистичным умом. Нет, Гуру, я не веду себя невежливо». – Чела Арчи Дас, созваниваясь со своим Акарьей.

Пустые. «Отвали. Я пришел сюда выпить, а не учить тебя разговаривать с привидениями». – Чела Джейми Лайтвуд, на Waydown.

Иные Создания

Если бы Эвтанатос не были по сути своей гуманистами, они бы не стали трудиться, прослеживая грехи и судьбы Спящих и воздействуя на них. Они осознают, что иные создания тоже имеют некое место на ободе Колеса – или же мешают его продвижению. Ниже собраны наиболее общие взгляды на сверхъестественных существ.

Вампиры. Большинство Эвтанатой рассматривают немертвых как нарушение естественного развития человеческой жизни, но многие из Эвтанатос продолжают интересоваться вампирами. Их тела и умы представляют собой единство жизни и смерти, но, хотя маг может использовать подобное состояние, чтобы путешествовать по Колесу и понимать свое место в космосе, вампир просто отказывается от прогресса – вообще. Такова была ошибка Идран, и у современных Поворачивающих Колесо нет желания ее повторять.

Куэй-Джин рассматриваются примерно в том же свете, хотя и известно, что некоторые из них используют мистические техники, чтобы вырваться из свойственного им стазиса. К сожалению, изучение этих вампиров было оборвано разрушительными событиями Дня Возмездия (Reckoning). Сейчас индийским Чакраванти есть чем заняться и без того, чтобы искать немертвых.

Оборотни. Оборотни с точки зрения Эвтанатой выглядят лицемерами. Они с отвращением относятся к Джору, однако свободно входят в жажду крови, которая служит визитной карточкой порчи смерти. Все же они, похоже, направляют б***о***льшую часть своего гнева против врагов Цикла, так что, пока их удается избегать (а у них есть склонность объявлять заслуженных Танатоиков «слугами Вирма», что бы это ни значило), они в конечном счете делают для мира кое-что хорошее.

Вдохновленные Охотники (Imbued Hunters). Охотники – это таинственный раздражитель. Они выслеживают занятых работой Эвтанатой, мешают даровать Благую Смерть и атакуют Поворачивающих Колесо странным набором мелких сил. Они, похоже, способны сопротивляться уловкам и контролю над разумом, так что обычно, чтобы от них отделаться, используются меры более физического свойства. Большинство Охотников – неплохие люди, что,

по иронии судьбы, только усложняет дело. Поскольку *Чодона* воспрещает ненужное убийство, Эвтанатой вынуждены уклоняться от них или задерживать их без инструментов магического обмана. Некоторым магам смерти на это не хватает сдержанности, и это подпитывает гнев охотников.

Подменыши. Айдед вели некоторые дела с этими созданиями. Очень немногие феи имеют хоть какие-то общие интересы с Эвтанатой. Восточные религии, практикуемые столь многими магами смерти, учат их остерегаться иллюзий. Подменыши, в свою очередь, редко имеют поводы для общения с Эвтанатой, кроме разве что нечастых случаев, когда какого-нибудь талантливого артиста отметят для Благой Смерти. Феи, служащие покровителям таким личностям, часто напоминают злые грезы, которыми питались, и очень нехорошо реагируют на попытки Поворачивающего Колесо прервать их веселье.

Призраки и **Ходящие Мертвые**. Призраки отказываются уйти тихо, и потому страдают в буре духов невероятного масштаба. Эвтанатой с сочувствием относятся к бедственному положению этих призраков; благонамеренная некромантия используется, чтобы помочь им (или вынудить их) найти завершение для своих страданий. Мадзимбабве особенно активно защищают одиноких призраков от вреда, обычно путем присоединения их к какой-либо живущей семье, которая сможет дать им комфорт и уважение.

Хотя всегда находились призраки, которые пытались вернуться в свои тела, в последние три года количество подобных инцидентов драматически выросло. Эвтанатой противостоят Ходящим Мертвым, поскольку они идут против поворота Колеса. Для решения проблемы используются разрушение, экзорцизм и погребальные ритуалы, хотя некоторые маги смерти помогали более вменяемым «зомби» сделать то, что им было нужно сделать для успокоения.

Мумии. Хотя древние Шемсу-Херу не пускали Традицию в Египет, Эвтанатой бы очень, очень хотели побольше узнать об этих созданиях. В последние годы их количество, похоже, выросло, а их природа изменилась. Более того, существует два случая, когда получатели Благой Смерти вернулись, владеющие египетской ритуальной магией, и при этом лишенные пятен на душе, из-за которых и были убиты.

Откровения

Мои ноги вздрагивают каждый раз, как паром бьется о причал. Мы в Сиэтле. Мир усталой походкой поднимается наверх, на каждом плече у него вещмешок.

- Сегодня никакого воровства, - говорит он. – Рыцарям хватило любезности снять для нас машину и комнату в отеле.

Я потягиваюсь и бодро иду вниз по трапу.

- Ты беседовал с ними? Почему мы не можем заселиться в местную Часовню нескольких Традиций?

- Мы не можем вписаться в Конуру Заклинателя. Они потеряли гостевые комнаты из-за Бури Аватаров. И в любом случае они не будут нам рады. – Он улыбается и подталкивает нас к такси.

Такси долетает до агентства, мы получаем крохотный «Неон» и почти мгновенно оказываемся в отеле. Кажется, мы всю жизнь переезжаем от одной такой крохотной комнаты-кровати к другой, прыгая от смерти к смерти. Мы вроде агентов по страхованию, только наоборот. В Питтсбурге человек, стрелявший в толпу, получает повышение страхового рейтинга: слепота вместо смерти. В Рено женщина, бившая детей, наоборот, вместо промывания мозгов понижается до неизлечимой болезни, потому что она как раз набиралась смелости их отравить. И так далее.

Далее идут Джимми и Джанин. Джимми в качестве исцеления получил смерть, а Джанин? Пожалуй, ее случай выглядит все лучше и лучше.

Вещмешки ложатся на пол; Джанин садится на кровать рядом с ними.

- Я хочу те наручники – говорит она.

- Конечно. – Мир открывает мешок и вручает их ей. – Зачем?

- Они мне нужны.

- Зачем?

- Просто нужны.

- Ладно. Эвелин и я должны поговорить наедине. Позвони горничной, если тебе что-то потребуется.

- А как вы собираетесь меня здесь удержать?

Он открывает дверь и глядит на нее через плечо.

- Мы не собираемся тебя удерживать. У тебя теперь есть своя воля. Мы не будем держать тебя здесь против нее.

Потир и Маска

- Так в чем дело? – Я болтаю ногами над краем пристани и смотрю на него. Мир постукивает ботинком по бетонному краю и глядит вдаль, на полуденное солнце.

- Что ты знаешь о Золотом Потире?

- Я дважды провалилась при отборе, Мир. Я не достаточно знаю алхимию для их ритуалов, и они считают, что я принимаю работу слишком близко к сердцу.

- Алхимия, да? У них куча всяких закидонов в практике. Это из-за их связи с Византией. Они – наследники классических Искусств, как и Орден Гермеса.

- Так к чему ты ведешь?

- В святая святых Потира есть легенда об Иксос: волшебники-шпионы, которые стали причиной падения Трои. Они служили старым богам: Судьбе, Разладу…

- Точно как Рыцари и Гранатовый Цветок.

- Да. Византия была отличным местом, где убийца мог заниматься своим ремеслом. Золотой Потир родился именно там, погруженный в мистические культуры халифатов и королевств. Когда город пал, Потир распределился по этим местам, чтобы подготовиться к будущему. Алхимия и прото-наука, которую они изучили, сделали их ценными союзниками для Ордена Рассудка.

- Что?

- Наука и смерть. Полезные специалисты для организации, которая истребляет диссидентов в своих рядах. Они называли себя Ксирафай.

- Никогда о них не слышала.

- Никто не слышал до позапрошлого года. Кабал Верной Вороны наткнулся в Египте на брошенный Конструкт – что-то поубивало там всех серолицых. Там он нашел кое-какие старые записи, в кожаной папке, защищенной оберегами. Они были написаны на странном коде, предшественнике собственного алхимического шифра Потира. Это метафорический язык, основанный на поэме под названием «Песнь Иксоса». Они просто заменили греческих богов на ангелов гнева.

Один из «ворон», Алекс Моро, входит в Потир; он перевел текст. Бумаги описывают то, как Ксирафай захватили контроль над классом янычар в Египте. Более того, то были те же самые Янычары, которые через какое-то время присоединились к Ордену Гермеса.

- Ты хочешь сказать, что *целый Дом Гермеса* – это внедренцы Технократии?

Мир улыбается.

- Уже нет.

Лебеди для Янычар

Моро связался с Потиром. Они начали наблюдать за перепиской Янычар, и угадай, что они нашли? *Еще один* вариант на тему шифра Иксос. Взломщики сумели его повторить и сообщили Дому, что у него назначена чрезвычайная встреча в Камеруне. Не знаю, в курсе ли ты: Старик вычистил Джор из Сердца Обезьяны.

От этого названия я напрягаюсь. Тот Нод принадлежал Дому Хелекара.

- Нет.

- Я использовал те «выходные», что брал в январе, чтобы помочь им скоординировать удар с помощью моих навыков Манаса. Остальное - работа Альбирео. При поддержке из Сердца Обезьяны мы очень сильно их приложили. Двое-трое выбрались: дальше по всему Западному Полушарию были стычки. Жалко, что не удалось отработать чисто. Отдача после них будет скверная.

А когда ты вернулся оттуда, растения начали гибнуть.

- Понятно. А много осталось?

- О да. Мы выяснили, что большинство молодняка не было замешано в заговоре.

Если заговор вообще был.

- Я так поняла, нам теперь придется прятаться от Герметиков, пока страсти не улягутся. Иисусе Христе, Мир! А что если Шторм стихнет? Знаешь, сколько Архимастеров может явиться, чтобы расплавить наши чертовы кости? Если Каэрон Мустай все еще жив, он…

- Насколько кому бы то ни было известно, он сгинул вместе с Доиссетепом. Кроме того, Альбиреанцы уже добрались до каждого влиятельного Традиционалиста, которого смогли найти. Может, они и

не рады, но иметь в своей среде Технократов им хотелось не больше, чем нам.

Мы уже сотни лет пропалываем Традиции. Это первый раз, когда дело оказалось настолько большим, что нам придется о нем открыто заявить. Если реакция будет позитивной, то мы сможем сохранить Совет чистым и при этом не будем вынуждены уходить в подполье.

- А если они захотят наши головы на кольях?

- План уже есть. Старик отправил свою Чела, чтобы рассказать нам его.

- Кого? Аманду? Митч Праттс?

- Нет. Теору Хетирк.

- Повтори, пожалуйста.

Сны о Благой Смерти

Я не понимаю.

Хетирк из Хелекара. Хетирк, рабыня Вурмаса, который почти заставил Совет вышвырнуть нас, когда Кровное Братство Вечной Радости запятнало нашу репутацию. Я припоминаю ее фото: маленькая худенькая девочка в накрахмаленном школьном платьице с мертвыми углями вместо глаз. Если бы она добавляла год к своей юности за каждую жизнь, что она окончила, то могла бы вечно быть такой маленькой девочкой.

- И предполагается, что это нам поможет?!

- Думаю, он хочет выставить ее на обозрение как своего рода витринный образец. Это покажет им наш прогресс в исцелении себя от Хелекара, и продемонстрирует плюсы его плана.

Я связался с ней, пока ты беседовала с Джанин. Она сказала рассказать тебе все про Янычар, но план Сенекса она хочет рассказать лично, особенно с учетом нашей новой Шраваки.

- Нам стоит вернуться к ней, Мир. Мы не можем вечно доверять ее новообретенному здравому смыслу.

- Нам и не нужно. Пока мы были на пароме, я сделал еще одну штуку: связался с ее мыслями и немного их поправил. Ты в курсе, что она образованная женщина? История ее успокаивала, потому что возвращала ее в годы колледжа, когда она контролировала собственную жизнь.

Пока что мы довели ее до Возрождения. Всю историю Спящих после этого времени она знает. Прочее заперто глубоко в ее разуме, ожидая, пока акт воли не вызовет его на поверхность.

Пойдем со мной в машину, Эвелин. Думаю, Джанин пора поговорить с Дитятей-Черепом.

Мы закрываем дверь и дышим. Разматывается черная янтра, и мы вместе с Джанин.

Дитя-Череп

Она копает и копает под навесом, потому что всякий раз, как Джонни заканчивает, нужно хоронить нового. Она когда-то говорила «нет», но он хватал ее за руку, сильно выкручивал и тащил. Потом приходил темный коридор, раскачивающаяся, плюющаяся светом лампочка, и боль. Боль в середине леса, где мама и папа могли бы прийти и спасти ее, прямо как этих детей. Она почти овладела искусством выплывать из себя высоко вверх, когда боль приходит. Почти. Иногда были ожоги, иногда что-то ломалось. Джимми всегда заставлял ее упасть обратно в боль.

И вот она копает под навесом, ищет новый пятачок земли, где можно их закапывать. Мальчики и девочки с открытыми, остекленевшими глазами, которые просто хотят отдохнуть под одеялом этой земли, глядят на нее снизу вверх. Все не как в мультиках: трудно закрыть их глаза после того, как их не станет.

Сегодня заступ на что-то натыкается. Она обкапывает это и отгребает землю пригоршнями.

Маленький череп ухмыляется ей в ответ. Она отряхивает землю. И поднимает его. За ним тянутся остальные маленькие кости.

И она думает: *«Я окопала весь навес. Это первая. Первая маленькая девочка-череп, а я даже не помню ее имя. Я не помню ее имя»*.

- Джанин. Держи меня.

Маленькая челюсть движется, и Дитя-Череп начинает говорить, потому что это больше чем просто воспоминание.

Мудрость от Костей

- Мне так жаль.

- Я знаю, Джанин. Твое сердце трепещет; я парю, погруженная в его глубокую черную воду. Я вижу те воспоминания, что ты скрыла, и еще очень много вещей. У меня не будет имени, пока ты не вспомнишь его, но мои собственные воспоминания дополнят твои.

Кости связываются воедино, под челюстью Дитяти-Черепа. Они такие крохотные. Оно делает к ней неуверенный шаг, словно новорожденное.

- Покажи мне. Я все время вижу вещи… Я знаю, что я где-то, мне это снится… но оно такое *настоящее*. Мои сны, мои мысли – теперь они могут делать разные вещи.

- Сны, воспоминания – они создают тебя. Ты помнишь время, когда ты не была в ловушке, правильно? Ты помнишь школу, ты гордилась своим образованием.

Она видит вспышки этого. Разговаривать с друзьями, писать, уверенными глазами смотреть в зеркало прежде, чем выйти на улицу. Даже обтрепанные комнатушки были ярче, чем та муть, что опустилась после Джимми. Звуки были слаще, даже медленные лекции на занятиях по истории.

- История. Все рассказывали мне истории, учили меня насчет этих… Эвтанатос?

- И у тебя есть образование. Ты уже знаешь часть того, что ты должна знать. Я знаю другую часть.

Колониализм

Она прокручивает в голове старые уроки, упорядочивая их.

Она говорит:

- Дальше идет колониальная эпоха. Мне рассказывали об Индии. О португальцах в Индии, потом о британцах. Они хотели сахар, опиум и империю на Востоке.

Она видит это. Путешественники в тюрбанах отдыхают на выжженной солнцем поляне, и их белые летние одежды, кажется, сияют. Они смеются вместе, потом несколько из них глядят друг на друга. Их руки сгибаются.

Дальнейшее происходит за один-единственный стук сердца. Один из мужчин прижимает руки своего спутника к его бокам, а вокруг горла жертвы обвивается утяжеленная монетами ткань. Глаза второго выпучиваются, и он хрипит, роняет кошелек, который подхвачен и спрятан прежде, чем он – или сам человек, умерев через несколько секунд, - успел бы упасть на землю.

Наступает ночь. Убийцы негромко беседуют, закапывают тела, орудуя мотыгами.

- Люди презирают их. Ты когда-нибудь слышала о тугах? Они убивали во имя сопротивления и убивали во имя выгоды. Они знали

время и место, чтобы убить, и закапывали свои жертвы согласно воле Кали.

- Кали. Они рассказывали мне о ней.

Она видит, как убийцы склоняются перед железной статуей. Четыре руки и изгиб бедер Богини обрамлены лунным светом.

- Некоторые из тех Эвтанатой, что будут тебя учить, когда-то были тугами, или сами получали наставления от древних мужчин и женщин, пивших освященный сахар и использовавших румал, чтобы останавливать дыхание своих врагов. Можешь ли ты поверить, что все они были бандитами-святыми, революционерами в своем роде?

- Нет.

- Хорошо. – Дитя-Череп, как всегда, улыбается. – Некоторые туги – многие туги – поддавались жадности. Золото искушает всех, но те, кто Пробужден для огней своего Атмана, как пробудилась ты, Джанин, - их искушают еще и души. Они пьют силу жизни и становятся Нараками. Или, возможно, они всегда были Нараками, и скрывали свои сердца, чтобы поучаствовать в убийстве и получить от него выгоду.

В Африке Великое Зимбабве пало, сокрушенное чумой, а потом работорговлей. Хранители призраков Мадзимбабве оставили твоих Эвтанатой и вернулись защищать свои собственные племена. Некоторые Пробудились по ту сторону морей, в Америке, обретя силу сокрушать цепи и утешать неприкаянные духи тех, кто умирал в этих цепях. Рука Британии стиснула Ирландию жесткой хваткой…

- …и, оказавшись между католиками и протестантами, вера Эвелин ослабела. Кого заботят старые боги, когда новые требуют сражаться?

- Ты завершаешь мои предложения. Мы растем вместе, Джанин. Держи меня.

Дитя-Череп приближается вихляющейся походкой. Теперь Джанин в комнате отеля, лежит на своей кровати. Кости ласково касаются ее ступней, и она встает. По ее телу проходит дрожь: Дитя-Череп подползает ближе, вдоль по нее ноге. Она позволяет своим рукам упасть и принимает холодное, мертвое дитя.

Туги

Исторически туги были бандитами, душившими своих жертв на дорогах сельской Индии. Никто (кроме Эвтанатос в Мире Тьмы) не знает, насколько древней является практика тугов (слово происходит от

«стханга» - «обманывать»). Мифы утверждают, что они появились еще в начале этого Цикла мира. Хотя большинство тугов почитали богиню Кали в том или ином воплощении, не все они были индуистами. Туги из мусульман и сикхов не видели никакого противоречия в том, чтобы убивать во славу Кали (и выгоды) и продолжать ходить в свои мечети и храмы. Местные правительства часто закрывали глаза на их деятельность. Подобное покровительственное отношение защищало от нападения тугов их самих, но стало неудобством для британцев из-за нарушения местной торговли.

Как и Эвтанатой, туги практиковали Чакрапуджа, ритуалы, нарушающие табу, и потому праведно мыслящие индуисты относились к ним с отвращением. Чтобы защищать себя, они использовали тайный язык, состоящий из индийского сленга и метафор, под названием Рамаси. Хотя их «визитной карточкой» был румал – удавка, утяжеленная монетами, - туги не отказывались и от убийств с помощью клинков, ядов и других средств.

Туги сначала искали знамения, определяющие корректное время и место для убийства. Далее на каждую жертву назначалось по двое-трое убийц: младшие туги обездвиживали жертву, старшие совершали само убийство. Затем тела рассекались мотыгой по суставам и закапывались. Туги обычно раз за разом закапывали своих жертв в одном и том же месте, хотя некоторые утверждали, что в Кали Югу (которой считалась после-колониальная эпоха) Богиня сама пожирала многие из тел.

К 1840 году британские власти покончили с тугами как с повсеместной силой в Индии. Большинство Эвтанатой вздохнули с облегчением, поскольку британцам попадались в основном подражатели и любители наживы, плюс кое-кто из членов Апад-Дхарма. Те туги, кто противостоял британскому колониализму, просто изменили тактику, обрушивая неудачи и политические убийства равно на участников Ордена Рассудка и колониальных чиновников. Это, впрочем, не значит, что Традиция ничего не зарабатывала на убийствах. В конце концов, маги смерти не переносят, когда ресурсы пропадают впустую.

Порча войны

- Покачай меня, убаюкай. – Пустые глазницы глядят на нее снизу вверх, и она подчиняется. Она качает руками, неровными, нервными рывками.

- Расскажи мне о войне, а я расскажу тебе о войне, - говорит Дитя-Череп.

- Хорошо, - шепчет Джанин. – Ну, была Первая Мировая, ее разожгло убийство эрцгерцога Фердинанда из…

- Там горчичный газ. Смерть, наплывающая тяжелыми облаками. Там лошади, кричащие, когда их давят новые машины, милая Джанин. Разъяренные мертвые заполняют Нижний Мир до верхнего края. От соединенного убийства поднимается черная буря, и она вводит общество призраков в смятение.

Джанин чувствует, как ее горло горит. Стены ее комнаты рассеиваются, и вот на расстоянии вытянутой руки от нее люди в хаки бредут по пейзажу из грязи и разбитого дерева. На них газовые маски, и черные стекла смотрят вниз, на трупы, простертые в последней агонии.

- Некоторых Эвтанатой захлестывает призрачный тайфун, и, вернувшись, они приносят домой порчу смерти, Джор, и это если они вообще возвращаются. Хранители призраков сами становятся живыми призраками, и кто может их за это винить? Теперь люди несут мощь мертвых богов: туман, который сжигает легкие врагов, и металлические яйца, каждое из которых взрывается тысячей железных ножей. В прошлом смерть была вменяемой, сейчас она стала новым ужасом. Она приходит с неба и с земли, словно сам мир повернулся против человечества.

Один из людей в хаки закидывает винтовку на плечо и перепрыгивает обгоревшую изгородь. Земля кричит, и, как по волшебству, его левая нога исчезает. Его спутников осыпает кусками его плоти, а он глядит вниз и содрогается.

- Тогда Вторая Мировая должна была это закрепить, - говорит Джанин. – Сколько гневных призраков должен был породить Аушвиц? Мы – в смысле, Эвтанатос, - должны были приходить в такие места, чтобы утешать их, или чтобы убивать тех, кто был в ответе. Почему они не использовали свою магию?

Она чувствует дым. Глазами своего разума она следует за нитью колючей проволоки и изгибом железной ограды, потом отводит глаза. Она уже знает это место, и знает лживый лозунг на воротах: «Работа делает свободным».

- Не все маги – люди добродетельные, - говорит Дитя-Череп. – Некоторые не обращали внимания на газовые камеры, рабские лагеря и печи. Другие поддерживали все это или даже принимали участие. Для древних Смерть была личностью или природной силой. Вы оказывали

этой силе честь, совершая Благую Смерть, ритуалы и молитвы. Теперь Смерть – это машина, с которой управляется технический персонал. В ней больше не осталось ничего святого, так что и старая мораль не действует.

- Но большинство людей, погибших в Холокост, было из групп, которые преследовались веками. В чем для убийц разница – как это происходит? Какая разница в этом для магов?

- Когда ты не используешь для убийства и пытки свои собственные руки и передоверяешь их системе, ты испытываешь чувство лживой чистоты. Ты больше не размахиваешь факелом, полный ненависти, ты просто отмечаешь цифры на планшете. Просто следуешь приказам. Эта отстраненность – сама по себе отрава: тебя пятнает злая карма, и ты *никогда* не можешь искупить ее, потому что не способен пробудить в себе искру совести и почувствовать сожаление.

Изо всех мистиков только Эвтанатой по-настоящему защищаются от подобной черствости, потому что ощущают идущий с ней Джор. Они предоставляют своим коллегам бесспорные доказательства творящегося изуверства, но уже поздно. Яд проник в другие Традиции. Потом, начиная с 1943 года, восемь магов, все известные симпатией к силам Оси, гибнут, и явно от магии. В Польше один Герметик, союзник *Туле Гезельшафт*, сгорает насмерть в огненном кубе. В Нанкине призрачный мечник сносит голову Брату Акаши, который занимался пытками для японской армии. Потом начинают действовать сами Традиции. Они берутся рука об руку и изгоняют демонов и злых магов, работавших за кулисами войны.

Видишь? У убийства есть своя добродетель.

Раскрытие изуверства

В 1942 Майкл «Хлопушка» МакФерсон получает неоспоримое доказательство существования нацистских концлагерей в лице Фрица Аухмана, призрака и жертвы трудового лагеря Дахау. Некая неизвестная сторона (Аухман описывал ее только как «некий рабби») оставила на теле Аухмана отметину с мольбой о помощи и внушила ему идти на запад.

Аухман рассказал молодому Рыцарю Радаманта о лагерях. МакФерсон передал сведения остальной фракции и через какое-то время добился поддержки Традиций. Благодаря незримой поддержки «рабби» Аухман назвал магов со всех сторон Войны Восхождения, которые участвовали в Холокосте. После того, как Альбирео перебили

Традиционалистов из списка Аухмана, разделенный Совет двинул силы против Оси.

В 1946 году объединенный трибунал Технократов и Традиционалистов судил и казнил Пробужденных военный преступников и обсудил распределение магических ресурсов. По вопросу порченого Нода рядом с Дахау трибунал разделился. Его следовало охранять; кому можно было доверить удерживать его извращенную силу без страха, что он попытается ее использовать?

Был достигнут компромисс, и Нод передали Кровному Братству Вечной Радости. Трибунал рассудил, что иноземные маги (в то время большинство Дома Хелекара составляли индусы) с наименьшей вероятностью попытаются злоупотребить силой Нода, и в качестве одной из немногих Традиций, с самого начала противостоящих Оси, Эвтанатос казались идеальным выбором.

Через несколько десятилетий выяснилось, насколько сильно они ошиблись в своем доверии.

Увенчанные лотосом огня: День Суда

Если сияние тысячи солнц

Одновременно зажжется в небе

Это будет подобно славе Всемогущего,

Я стал Смертью, разрушителем миров.

- Бхагавад-Гита

- Но остается Кали-Юга, - говорит Джанин.

- Да. Запасать в арсеналах силу Шивы, готовить Бога для конца всего. Войны были одним знаком, и они так полностью и не закончились. Отравление мира было другим.

- А что насчет прав человека? Правосудия? Что насчет уроков, которые мы усвоили? Неужели Ганди и Мартин Лютер Кинг – это примеры дегенерации?

- Эпоха Железа – это не *зло*, дорогая Джанин. Поднимается хаос, и рождаются новые идеи, освобожденные от душащей руки тиранических правителей и от догматов учителей. Многие Эвтанатой научились ценить жизнь и нести справедливые смерти благодаря учителям, которых ты упомянула, даже если эти учителя не обязательно соглашались с идеей Благой Смерти. Но, хороший или плохой, конец в любом случае придет. Человеческие существа раскручивают Колесо все быстрее. Трение от его движения – как голодная искра.

- Тогда, - говорит Мир, входя в комнату отеля, - вот и пламя.

Шива сузил глаза

Какую-то секунду я держусь за стену, утратив ориентацию, и вижу одновременно две картины: своими глазами и разумом Джанин. Мир рассекает связь Манаса, и я оседаю в кресло. Джанин качает руками взад-вперед, баюкая свой невидимый Атман.

- Ядерное оружие было одним из последних знаков, Джанин, - говорит Мир. – Бомба, которую в сорок пятом сбросили на Хиросиму, тоже пошатнула Нижний Мир, но по другой причине. Боль и ярость сходящих вниз душ создавала бури прошлых лет, но первая атомная бомба оказалась оскорблением для самой ткани творения. Оппенгеймер цитировал слова Шивы из Вед: «Я стал Смертью, разрушителем Миров». Наука наконец-то открыла изначальный огонь, которым заканчиваются миры.

Она секунду смотрит вниз, на свое Дитя-Череп, кивает и отвечает:

- Холодная Война закончилась. Почему разница осталась?

- Разве ты не слушала свой Атман? Люди срезали себя с Колеса. Они отделили себя от последствий своих действий механическими процедурами и протоколами, которые замораживают их совесть.

Наш путь разделяет правильное и неправильное, эвтаназию и убийство. Технократия и ученые, которых она поддерживает, утратили понимание этих различий, и результатом стала Бомба. Они используют орудия богов без мудрости, нужной, чтобы знать, *когда* их использовать.

Вот тебе ситуация для примера. Помнишь тот циклон, что убил тысячи индийцев и бангладешцев в девяносто девятом?

- Да, я хотела об этом спросить, мы ведь оттуда родом. Я слышала, он повредил какую-то химическую фабрику, как при катастрофе «Юнион Карбид» в Бхопале.

Она сказала «мы».

Я приглядываюсь к ней повнимательнее. Она дышит ровно, сидит выпрямившись, с руками наготове и настороженным выражением на лице.

Она больше не та женщина, которую мы вытащили из дома Джимми Хоула.

- Это была не просто буря, - говорит Мир. – Это была череда атомных ударов, которыми Технократия уничтожила демона. Следы они замели.

- А. – На ее нервном лице проступает скептическое выражение. Мир открывает рот, но я успеваю вставить слово раньше, чем он заговорит.

- Хочешь узнать последствия этого? – Гневно спрашиваю я. – В Нижнем Мире был *еще один* шторм, сильнее всех прочих. Теперь мертвые не могут спать так же спокойно. Те, кому повезет, цепляются за свои трупы и вылезают из могил. Души других разорвало взрывом, и осколки их духов ранят любого, кто попытается перейти в другие миры. *Они сломали вселенную*, Джанин.

Мы потеряли один из наших старейших Марабутов. Погибли все, а мы даже не можем их оплакать. Нататапас пришлось скрыть это за всевозможным враньем, чтобы не допустить паники. Их *нет*, Джанин. Их души уничтожены, и они больше никогда не переродятся и не будут стремиться к мудрости.

Ты думала, что будет дальше? Тысячи душ, которым было суждено изменять мир, никогда этого не сделают. Может быть, тела, в которые им было суждено войти, родятся без искры Атмана? Может быть, Технократия уничтожила кого-то, кто мог бы исцелить мир? Мы не знаем.

Эвтанатой и День Суда

В 1999 году демон-вампир, известный в различных кругах как Марасакти, Запатасура и Равана, поднялся из земли близ границы между Индией и Бангладеш. Нагачакра, оплот Нататапас, пострадал от тяжелых физических и энтропийных возмущений и предпочел эвакуацию, оставив минимум персонала, чтобы наблюдать за событиями и удерживать Марабут в качестве плацдарма для Традиционалистов. Рыцари Варгезе из Небесного Хора и отряд бойцов

из Экстатиков Агори попытались загнать бедствие в границы и нанести ответный удар. Бури и ядерное оружие истребили их всех.

Когда Нататапас вернулись, они обнаружили, что их Нод свободен от порчи и Резонанса зла, которые отравили землю вокруг. Они рассудили, что Традиционалисты защитили Нагачакру своим последним предсмертным усилием. Теперь этот Нод является оком постепенно стихающей мистической бури. Маги Индии с тех пор начал называть это место «Пупком Раваны»; тех, кто проходит сквозь него, не трогает Буря Аватаров.

Нататапас осознали, что внимание со стороны Технократии лишит их этого дара, так что они подключились к масштабным действиям по сокрытию произошедшей битвы. С большей частью физических свидетельств удалось разобраться с помощью магии Энтропии и банальных взяток. Теперь восстановленный Марабут Нагачакра трудится над тем, чтобы ликвидировать мистические и физические последствия бедствия. Эффекты Разума и очищающие ритуалы даруют выжившим некоторый комфорт и заодно убирают следы вмешательства сверхъестественного в их жизнь.

Падение Хелекара

В 1990 году Герметик Марк Гиллан (Mark Gillan) (см: «Книга Традиции: Орден Гермеса») обнаружил в Кейптауне, Южная Африка, обезображенное тело молодой девушки, из которого была вытянута вся Квинтэссенция. Расследование убийства привело Гиллана к Ричарду Сомницу (Richard Somnitz) из Кровного Братства Вечной Радости, и следом он открыл истину об этой скрытной секте. Великий Жнец Вурмас (Voormas) был сведен с ума Джором. Его последователи разделяли его безумие, убивая магов и смертных во имя личного удовлетворения и во имя таинственных потребностей владыки Дома Хелекара.

Защищаемый порочными Герметиками и недовольными вмешательством извне Эвтанатой, Дом Хелекара (House of Helekar) (альтернативное наименование Кровного Братства, указывающее на магическую крепость, которая была штаб-квартирой культа) сопротивлялся формальному расследованию вплоть до 1996 года, когда нападения на Вербена и Сынов Эфира дали Совету основание арестовать Адепта Вурмаса, Теору Хетирк. Ей был предъявлен набор обвинений – от убийства и изнасилования до краж и саботажа.

Поскольку она действовала из страха перед Кровным Братством, она была оправдана по большинству обвинений и передана на попечение Сенекса (и под его ответственность) на неопределенное время. Силы

Совета одновременно с многих направлений прибыли к Дому Хелекара – и обнаружили, что ни крепости, ни ее господина давно нет на месте. Сенекс принял на себя роль распорядителя покинутой теперь Реальности Осколка (Shard Realm) Энтропии, и многие кабалы были направлены на поимку оставшихся членов культа. Дом насчитывал три кабала; Обитатели Бездны (Abyssians) были истреблены до последнего мага Рыцарями Радаманта, однако многие участники Бритвы Свободы (Freedom Razor) и Друзей Души (Friends of the Soul) все еще существуют. Ричард Сомниц, впрочем, был убит ученицей Сенекса, Амандой. Где находится и чем занят Парамагуру Вурмас, неизвестно, и мысль о том, что безумный архимаг может быть где угодно, наполняет большинство Эвтанатой чувством смутного ужаса.

Дополнительную информацию о Доме Хелекара можно найти в Хрониках Мага, том первый. Там содержатся подробности о делах Кровного Братства до того, как его извращение стало достоянием общественности.

Надежда в Эпоху Железа

- Оно того стоило, - говорит Мир.

Он зажигает сигарету и плюхается на свой вещмешок. Мы на подъездной дорожке отеля. Джанин захотела провести немного времени наедине, и, по словам Мира, нам все равно скоро уезжать. У меня такое чувство, что я что-то забыла.

- Я знаю, но я не могу поверить, что серолицые не могли сделать все это другим способом. Мы – скальпель. Они – чертова бензопила. Я имею в виду, и что мы теперь с этого имеем? Осколки Атмана? Ходячих мертвых? Может, даже младенцев без души?

- Это просто еще одна жертва. Должна бы уже к ним привыкнуть.

- О да. Наша история, наши жертвоприношения. Я просто устала от этого, Мир. Я устала видеть, как хорошие Чакраванти идут по пути Вурмаса. Я устала от злых людей, которых мы вычищаем из мира, а они появляются так быстро и в таком количестве, что легче вырезать статую из речной воды. И ради чего все это? Ради Колеса? Какой-то воображаемой штуки, которая все оборачивает по-правильному? Да *ничего* оно не оборачивает, Мир. Оно сломано.

- Может, и так, но, может, мы можем даже это починить. Когда Кровное Братство Вечной Радости стало Нараками, мы с ними разобрались.

- Вурмас еще бегает.

- Да, но что если бы он остался в Реальности Энтропии? *Он* бы сумел «сломать вселенную», подчинив весь Тамас, вообще везде, своей воле. Сейчас Кровное Братство сгинуло, а за той Реальностью присматривает Сенекс. Если кто и сможет найти способ исправить урон, то он. Колесо обновляется. Разрушение несет возможность. Ты же знаешь эти вещи, Эв. Тебе просто надо снова почувствовать их в своем сердце.

Открывается дверь отеля, и мы оборачиваемся. Там Джанин. На обоих ее запястьях браслеты наручников; цепь перебита. Она снимает с плеча мой вещмешок и протягивает мне.

- Ты его забыла, - говорит она. – Ты была права.

Она поднимает руки вверх:

– Эти наручники – мои. Наверное, это моя история. Я думаю, я была ее пленником, и вашим.

Странная штука, эта история. Сбежать от нее нельзя, можно только изменить угол зрения. Наверное, так и надо себя обновлять, и так и работает Колесо.

Она смотрит на нас, не отводя взгляда.

- Ну, не знаю, - говорит Мир, растирая на земле последний пепел со своей сигареты. – Спроси свое Дитя-Череп.

- Она не Дитя-Череп, - хмурясь, отвечает Джанин. – Ее имя Эвелин. Пошли.

Глава Вторая: Нож Восхождения

О вы, обладающие истинной силой,

да явится это через величие ваше:

сокрушите демона молнией!

Сокройте ужасающую тьму,

далеко отгоните прочь от нас

всякого демона-пожирателя!

Сотворите свет, которого мы жаждем!

- Ригведа, Мандала I, гимн 86

Джанин чешет запястья под разбитыми оковами и вгрызается в буррито. Я морщу нос от пряного запаха, и мне самой хочется смеяться от обыденности происходящего. Она оглядывается на меня, но я отвожу взгляд и сгребаю сумки.

Галечный пляж и стоящий на нем единственный домик сменили дюжину собственников прежде, чем кто-то удосужился оформить право собственности на него нотариально. Да, все собственники были из Традиций: даже у Пробужденных может возникнуть необходимость долевого владения чем-нибудь, знаете ли. Сам домик стоит на верхушке острой глыбы сланца ярдах в двадцати, и выглядит так, словно его строители были склонны к сентиментальности: секвойя стен покороблена, черепица обтрепана.

Джанин озирается по сторонам и сует обертку от буррито в карман; Мир стучит в дверь. Я глубоко вдыхаю: она открывается. Изнутри на нас смотрит лицо Хетирк.

- Заходите, - говорит она. – У нас есть пара тем для беседы.

Хетирк

Мы устраиваемся в больших деревянных креслах, которые она нам выставила, и принимаем чай, который она нам тихо вручает. Я не могу оторвать взгляд от ее лица: оно знакомо, но в то же самое время кажется сюрпризом.

Когда Хелекар пал, нам прислали ее фото. Это было кукольное лицо: бледное и резкое, словно под ним нет подкладки, и с огромными глазами, следящими за каждым твоим движением. Женщина, сидевшая передо мной теперь, казалось, была нарисована художником, который видел то фото и решил добавить к образу немножко мягкости и милосердия.

Но она все равно убивала для Дома. Я устраиваюсь в кресле поудобнее и стараюсь не пялиться на нее.

- Мир рассказал мне о ситуации, так что, боюсь, рассказ будет однобоким. Сенекс послал меня пройти по всем кабалам Северной Америки и попытаться объяснить, что он намерен делать.

Война окончена, и Колесо разваливается. Что делает Цикл, чтобы это компенсировать? Он движется еще быстрее – к окончательному завершению. Сенекс предвидел, что Лока – все сущее – разрешится в течение наших жизней, если что-то не будет сделано.

Джанин опускает поднесенную к губам чашку.

- Разрешится?

- Кончится, - поясняет Мир. – Этому миру приходит конец.

- Не обязательно, - говорит Хетирк. – У него есть план.

Теперь мы – хранители Теневой Реальности Энтропии. Нарака Вурмас знал, сколь она важна; он планировал использовать ее, чтобы захлестнуть миры Джором и собственноручно вызвать конец. Поэтому он и выискивал искаженные Ноды на Земле. Симпатические связи между Землей и Запретными Землями Хелекара позволили бы ему направить ритуал убийства мира.

Я только головой качаю. *Опять кое-кто болезненно переоценивает свою значимость*.

- Точно, Чела Хетирк. Уверена, вы знаете все о планах Вурмаса.

- В подробностях.

Теора Хетирк и глазом не моргнула, так что я повышаю голос на тон.

- Если такая угроза была реалистична, почему какой-нибудь демон, или Нефанди, или *что-нибудь* еще до сих пор этого не попробовал?

- Некоторые из них заперты космическими законами в собственных Реальностях. Другим не хватало силы.

- Вы же не хотите сказать, что он мог…

Она почти незаметно кивает. Я больше не нахожу слов.

- Мадзимбабве Сенекса уже какое-то время очищают Ноды, которые когда-то давали силу Хелекару. Он полагает, мы можем сделать обратное тому, что планировал Вурмас. Сила Запретных Земель может пройти этими Нодами и возвратить мир к подобающему балансу, но целой армии Пробужденных душ потребуется много времени, чтобы это совершить.

- Сколько из нас? – спрашивает Мир, выуживая сигарету из своей пачки.

- Все мы, - отвечает Хетирк. – Все Эвтанатой.

Комнату заполняет дым сигареты Мира. Хетирк машет рукой, отгоняя его от своего лица; Мир кивает и выходит.

Я иду за ним, поймав дверь раньше, чем она закроется. На небе звезды, Мир смотрит вверх, на них.

- Ну? – Мои кулаки сжаты.

- Что «ну»?

- Ты можешь поверить этому дерьму? – Я пинком отбрасываю плоский камень. – Могучий Сенекс хочет, чтобы мы оставили Землю и все ввязались в его попытку раскрутить Большое Колесо? *Мне* он не Гуру, Мир. Я не обязана слушать ни одно чертово слово, что он говорит.

- Тебе бы не помешал Гуру. Мне бы не помешал Гуру. Я с ним согласен.

- Да, я понимаю, о чем ты. Этот ублюдок путешествует за Барьер, а теперь он…- *Нукастоп…*- Что ты сказал?

- Я с ним согласен. Мы не так уж много можем. Помнишь, Джанин все насчет моста трепется? Вот тебе весь мир, Эв. Мы полируем, чиним поверхность, а опорные быки рушатся под нами. Слишком многое повреждено, чтобы чинить старым способом.

- Давай начистоту. Думаешь, мы тратили все это время впустую?

Он указывает в небо.

- Посмотри туда. Вниз и направо от Полярной.

- Ничего не вижу.

- Смотри зрением Читты.

Я дышу, ощущаю, как в моем виске распускается цветок, и смотрю.

Звезда-дух красна, как капля крови, выпущенная из вены, налившаяся и готовая разбрызгаться о Землю.

- Я только читала о ней. В первый раз вижу сама.

- Знамения сбываются. Акритов Молох. Поднимаются демоны и мертвые от корней земли. Теперь вот это: Ixos Folio называет ее «Оком Иблиса».

Мы шли старыми путями, сеяли и жали души с умеренностью и сдержанностью. *И это не сработало*. После падения Хелекара и Дня Суда настоящих Гуру большой дефицит. Теоретически, нас с тобой двоих и на полноценную Чакру не хватает. Откуда нам знать, что те, кто мудрее нас, не хотели, чтобы мы еще раньше изменили наши пути? Теперь у нас есть Чела от настоящего Гуру, может, единственного Гуру, на которого мы можем полагаться. И она говорит, что нужно взять новый курс.

Как ты собираешься «играть безопасно», Эвелин? Если и сейчас не время для великих дел, если и *сейчас* не время бичом пройтись по миру, то я не знаю, когда оно будет.

- Так что нам, позволить Спящим гнить на ветвях?

Его лицо искажает гримаса; он указывает вдаль, на огни Сиэтла.

- У них был шанс спасти себя, и они отказались! Это Эпоха Кали. Пророчества говорили нам, что они забудут подлинную дхарму. В этом

смысле оказалось, что они правдивы до буквы. Они обращаются с бедными как со свиньями, с богатыми как с богами, и растирают собственный мир в пыль под каблуком.

Нахуй их. Я поддержу Сенекса и его предложение, и помогу его ритуалу, чтобы выжечь гниль с Колеса. Спящие могут либо сменить свой подход, либо попасть под раздачу!

- Мир, ты переполнен Джором.

- Правда, это я? – спрашивает он, резко шагая к двери. – Правда, не мир?

Цитадель Призраков в Запретных Землях

Теневая Реальность Энтропии была колонизирована Кровным Братством Вечной Радости в 412 году н. э.. Второй Великий Жнец, Хелекар, построил свой дом из кости и ржавчины строго в центре этой Реальности. Реальность сочится силой Судьбы; энергии отражаются на Горизонт через Реальность Осколка Плутона.

В 1996 году Кровное Братство бежало с Запретных Земель, не дожидаясь атаки Совета. До Падения Доиссетепа Запретными Землями управляли Прими; после Сенекс смог поставить их под свою юрисдикцию.

Цитадель Призраков – это каменная крепость, построенная в знакомом Сенексу стиле Великого Зимбабве. Толстые стены и конические башни, высеченные из черной скалы, несут свою стражу над равниной Махагат, «Великого Костра».

С возвращением Мадзимбабве к заметной деятельности Призрачная Цитадель стала своего рода «Отеческой Часовней», поскольку была построена старейшим из их секты. Время от времени исследователи Мадзимбабве наносят туда визит, чтобы учиться у самого Архимастера. Призрачная Цитадель построена с расчетом на то, чтобы предоставлять дом много большему количеству магов, чем там есть сейчас. Похоже, Сенекс ожидает компанию.

Круг Живущих: Организация

Эвтанатос – довольно свободно организованная Традиция на всех уровнях, кроме наивысших. Будучи синкретической Традицией, они никогда не приходят к консенсусу легко, если дело не укладывается в предписания Чодоны. Требовать существования жесткой цепочки

командования означало бы оскорбить многие внутренние обычаи фракций.

Тем не менее, Традиция держится своих древнейших истоков в

вопросах распознавания, отдавая предпочтение древним узам между Гуру (наставником) и Чела (учеником). Связь между учащим и учащимся обладает высочайшей важностью; ее рассматривают как наиболее священную и наиболее важную связь, что только может быть у мага с другим магом. Быть наставником Эвтанатос – задача непростая. Направлять подмастерье на грань смерти и наставлять новобранца в его священном долге само по себе может быть приключением – или ужасом.

Дикша: Смерть и снова Жизнь

Многие (хотя и не все) Эвтанатой Пробуждаются посредством околосмертного переживания. Независимо от обстоятельств, все Эвтанатой должны пройти через предсмертье Дикша прежде, чем их будут считать членами Традиции. Без Дикша нельзя считать себя в ней даже подмастерьем. До Дикша Аколиту дозволяется оставить

Поворачивающих Колесо в любой момент по своему желанию. После он или она несет отметину Традиции и, как ожидается, живет по ее законам.

В каждом случае Дикша – событие уникальное. Некоторые секты предпочитают торжественные церемонии, как в случае с Общиной Гранатового Цветка, где за инициацией наблюдают три жрицы, либо запредельную боль: например, Дикша Висельников включает пронзение и повешение. Другие предпочитают вывести новобранца с пути живых по самому краткому пути, и используют любой удобный метод, который не нанесет ему неизлечимого вреда.

До Дня Суда подавляющее большинство Дикша, независимо от конкретной формы, проводилось через ритуал Агама. Новый маг смерти непродолжительное время существовал в качестве призрака. Затем он возвращался обратно в мир выше, запомнив этот опыт и обретя обновленное ощущение ценности жизни и необходимости смерти во вращении Колеса.

Теперь Нижний Мир представляет собой шквал, полный воя и раздирающей материи духов, и Путешествие Агама сложно предпринять, не рискуя душой его субъекта. Некоторое количество бессистемно возникших вариантов замены сейчас медленно формализуется в новые ритуалы. В них входят временное отключение всех признаков жизнедеятельности испытуемого, наполнение его разума пустотой небытия или слияние его сознания с сознанием умирающего либо призрака.

Прогрессивные Эвтанатой относятся к Дикша как к любому другому действию, которое изменяет предназначение личности. Вместо того чтобы прогонять всех учеников через одну и ту же «смерть», они назначают тот или иной ритуал, смотря по умственному состоянию новичка, его физической форме и магическим способностям. В случае с особо одаренным учеником наставник может попросить его провести ритуал самостоятельно, пока он находится рядом и направляет. Более личный подход к вопросу, похоже, способствует сохранению здравого ума у новых Шраваки (подмастерьев). Дикша перестает быть смертельно опасным испытанием и становится исследованием того, что же значит жить.

Дорога, усыпанная костями

Ранг предполагает привилегии, но в системе Танатоиков он несет с собой двойную ответственность: учить и охранять Колесо от искажения. Соответственно, ранг прежде всего определяет степень этой

ответственности, а уже потом касается возможных приятностей. Умелые маги смерти пользуются признанием из-за того, что они делают, а не из-за их политических умений. Впрочем, в нынешней борьбе за признание политическая хватка определенно является ценностью.

Шравака – это подмастерье самого нижнего уровня. Во время наставлений в Чодоне Шраваки получают интенсивное обучение магии, включающее практические тренировки по сотворению заклятий. Они обязаны беспрекословно подчиняться приказам наставников, но Гуру редко пользуются этим авторитетом для чего-то кроме объяснения некоторых простых законов, продиктованных здравым смыслом. Шраваки становятся «выпускниками», когда осваивают либо более одной Сферы до уровня Новобранца, либо одну Сферу до уровня Послушника. Убийствами они могут и не заниматься: считается, что их магические навыки и моральная дисциплина для этого недостаточны.

Чела – это послушник конкретного гуру. Им разрешается предоставлять Благую Смерть. На этой стадии им предоставляется заниматься магическим обучением по собственному усмотрению и спрашивать совета у наставника, когда им это требуется. В их обучении больше времени уделяется принципам морали. Религия, философия и закон учат их держаться Чодоны, встречаясь с яростью, страхом или эгоистическими искусами. Согласно стандартам Совета, Чела обычно может считаться Послушником или Адептом. Однако на этой стадии может оставаться и очень умелый Поворачивающий Колесо, если ему не удается сродниться с этикой Танатоиков. Теоретически, Чела может оставить своего Гуру, если есть какой-то другой ученик, готовый занять его место. На практике дефицит квалифицированных наставников означает, что многим умелым Эвтанатой приходится обходиться вообще без них.

Многие Чела нарушают этот обычай по необходимости: вокруг просто недостаточно подходящих Гуру. Большинство Поворачивающих Колесо этим опечалено, но некоторые утверждают, что такой расклад дает потенциальную возможность избавиться от порочных обычаев, позволяющим магам вроде Вурмаса пробираться в систему.

Акарья – это тот, кто доказал, что заслуживает достаточного доверия и более не нуждается в надзоре наставника. Он может собрать круг учеников, если пожелает, но не обязан этого делать. Акарья, который учит, называется **Гуру**.

Большинство Акарья проявили себя, следуя своей дхарме в неких трудных обстоятельствах, и, таким образом, большинство из них – компетентные маги. Средний Акарья – это Адепт многих Сфер или Мастер одной из них. Гуру дополнительно к этому следует знать

общепринятые интерпретации Чодоны, историю Традиции и большой набор повседневных умений, которые пригодятся их ученикам.

Парамагуру – это почти всегда архимаги Танатоиков, или, по крайней мере, Мастера в нескольких Сферах. Это почетное звание, однако, дается не из уважения к силе мага смерти. Парамагуру считается несравненным учителем, которому ведомы глубочайшие тайны Колеса. По этой причине все признанные Парамагуру преподают. У Эвтанатос могут быть и другие архимаги, но они просто остаются непризнанными.

Наконец, **Аватара** – это термин Эвтанатос, обозначающий Оракула. Хотя этим словом в терминологии Совета обозначается священная Самость, Танатоики называют им живое проявление Колеса, божественную сущность, которая приходит в человеческом обличье, чтобы вести человеческие существа к окончательному освобождению.

Делящиеся Мудростью и Правосудием

Чакра – «круг» - это основа социальной организации Танатоиков. Традиционно так называется группа Чела и Шраваки, учащихся у одного или двух Гуру, но значение термина успело расшириться, и теперь он может обозначать любую группу из троих и более Эвтанатой. Обычно термины «Чакра» и кабал используются в равной степени.

В последние годы организация обучения усложнилась. Теперь «педагогическая» Чакра может включать группу постоянно ссорящихся Чела и одного Шраваку, у которого голова идет кругом, либо отшельника-Акарью, за которым бегают Челы, либо какой угодно еще расклад.

Правосудие совершается на уровне Чакры. И обвинитель, и защитник выбирают себе в качестве представителей по Акарье (если сами они имеют ранг Чела или Шравака) или Парамагуру (если они сами Акарьи). Соглашением этих представителей определяется судья равного ранга, который вынесет решение.

Строго определенных критериев вины или невиновности нет. Судья просто определяет наказание, исходя из принципов Чодоны, собственного приобретенного здравого смысла и потребностей всех заинтересованных сторон. Он может ссылаться на прецеденты, но не обязан это делать. Впрочем, большинство судей (Чакраванти называют их *Праматар* (Pramatar)) выносят решения исходя из прошлых вердиктов. Это иногда затруднительно, поскольку единого канонического источника, на который можно было бы ссылаться, не существует.

Наказание

Среди наказаний, которые назначают Эвтанатой, можно выделить две основных степени, хотя установленных стандартов нет. Единственные направляющие – это Чодона и то, как ее интерпретируют Поворачивающие Колесо в ранге Акарьев.

Мелкие проступки наказываются понижением в ранге до Шраваки или Чела. Получившиеся таким образом «новые подмастерья» передаются под надзор какого-либо Акарьи по выбору судьи. Этот Акарья может наложить дополнительные наказания или ограничения по своему желанию.

Любое преступление, которое явилось грубым нарушением Чодоны или стало причиной серьезного вреда для Традиции (либо одного из ее участников) карается быстрой смертью от руки судьи. Обвинение собрата из Поворачивающих Колесо в столь серьезном преступлении, что оно может подвести его под смерть, *тоже* карается смертью. Судья сам казнит признанного виновным, чтобы карма, созданная его решением, более никого не коснулась.

В обоих вариантах наказание может сопровождаться клеймением, если судья полагает, что обвиняемый попытается избежать правосудия или может повторить свое преступление в другом воплощении. Эвтанатой никогда не приговаривают своих к Гилгулу, поскольку это противоречит наиболее основополагающим учениям Традиции. Как смерть может стать искуплением для кого-то лишенного души?

В доме душ

Часовни Эвтанатой обычно называются **Марабутами**. Марабут Танатоиков включает минимум две Чакры. Гуру выбирают одного мага в ранге Акарьи, чтобы он отделился от остальных и возглавлял это место.

Марабут проводит минимум одно Самашти в лунный месяц (последователи Кали и Гекаты предпочитают новолуние). Каждому члену Марабута разрешается высказываться. Большинство современных Марабутов решают вопросы путем свободного голосования или консенсусом, но есть и более авторитарные исключения. Технически право обычая дает Акарьям абсолютную власть, но эта привилегия мало кого из них интересует.

Вариации

Хотя структура остается одной и той же для всех фракций, многие Эвтанатой в зависимости от своей культуры используют различные титулы и различные символы, используемые, чтобы касаться Великого Колеса. Титулы, приведенные выше, служат в качестве вариантов «по умолчанию», их используют на собраниях с участием разных Традиций и во внутренних документах.

Сама природа общества Танатоиков, неформальная и сосредоточенная на обучении, по вкусу не всем участникам. Большие полномочия, даваемые наставникам, и грубая система правосудия кажется им иронией, учитывая очень строгие правила Традиции касательно Благой Смерти и обращения со Спящими. Некоторые фракции предпочитают наказания, которые выбиваются из системы – например, изгнание и вергельд, принятые у Висельников. Другие просто хотят, чтобы Традиция приняла стандарты двадцать первого века.

Если Эвтанатой хотя насаждать законы Совета Девяти, то потребуется некая реформа, которая позволит им применять последовательные стандарты к своим же участникам. В конце концов, как они могут требовать этой привилегии, если не могут показать, что служат эффективной полицией для самих себя?

Нити Судьбы: Фракции

Эвтанатос сложились как ответ на желание сохранить магию, которая бы иначе не пережила ортодоксальность культур членов Традиции. Ритуалы смерти и судьбы были воспрещены, загнаны в подполье и встречаемы презрением, даже среди остальных мистиков. Начиная с Гималайской Войны, Традиция всегда ассоциировала себя с набором жизненно важных практик, за которые остальной мир по возможности казнил.

Хотя их и объединяют общие нити, каждая культура, принесенная в Традицию, по-своему подходит к искусствам вращения Колеса. Все маги смерти ощущают, что сходство между этими практиками указывает на важную скрытую истину о Локе (Теллурии), но также ощущают, что истину нужно искать именно с помощью разнообразных практик. Более того, это разнообразие доказывает, что истина Колеса больше, чем любая отдельная парадигма.

Существуют две фракции, которые обыкновенно не принимают Шраваки. Первая из них – Золотой Потир. Место в Потире нужно заслужить делом, или же быть благословленным таким талантом убийцы, который секта не может себе позволить игнорировать. Вторая – Альбирео. Они – элитные дипломаты Традиции; Поворачивающего Колесо могут пригласить вступить только после того, как он покажет свою полную приверженность идеалам Эвтанатос. Эти две секты (а по слухам – и другие, само существование которых – тайна) именуются «Врати» (Vrati): «клятвы» или «указания».

Чакраванти (Chakravanti): Хранители Вечности

Старейшая из организованных сект Танатоиков, Чакраванти определяет идентичность Традиции. Эти Эвтанатой в трансах прослеживают свою историю до Гималайской Войны и успешного изгнания Братства Акаши из Южной Индии. Чакраванти были древними уже во время Великого Собрания, и они всегда следовали собственному пути, однако поощряли свою Традицию искать путь Колеса в постоянно увеличивающемся собрании культур и методов.

Это раскололо секту на два направления. Нататапас и другие Чакраванти-традиционалисты довольствуются тем, что новые верования, по их мнению, лишь подтверждают истину Цикла. Они отводят новшествам вторичную роль в магической практике. Лакшмисты, напротив, стремятся быть в авангарде технологии и метафизики. Эти радикальные маги хотят обновить парадигму Танатоиков в соответствии с двадцать первым веком.

Философия. Чакраванти твердо держатся сути убеждений Эвтанатос. Души вечны, и они перерождаются во многие эпохи. Человеческие жизни процветают или увядают в соответствии с кармой, которую они накапливают. Сиддхи – это плоды просвещенного знания; они позволяют компетентному магу связываться со сверх-душой, заменяя собственные кармические свойства свойствами божественной сущности или универсального порядка.

Звания. Чакраванти подтверждают систему званий, которую использует вся Традиция, поскольку эта система происходит из их секты. Они, однако, признают еще несколько позиций. Муни («мудрец») служит советником и духовным наставником Марабутов Чакраванти. Праматар («судья») – это Акарья, к которому регулярно обращаются за решениями по части закона, и интерпретация которым Чодоны признается авторитетной.

Секты. Чакраванти объединены своей исходной культурой, но они не самоуправляются как единое целое, если только того не требуют обстоятельства. В последний раз Чакраванти собирались всей фракцией во время и после Дня Суда, когда индийская секта планировала свой ответ на творившиеся тогда ужасы.

Сект Чакраванти было много больше, чем сейчас. Хандура исчезли под давлением Акашийцев; Дакоиты деградировали до бандитов и наемных убийц. Недавно Сапиндья Садананда, Кровное Братство Вечной Радости, было изгнано и объявлено Нараками. Мало кто из них пережил последующие чистки, но большинство Эвтанатой считает истребление отпрысков Хелекара актуальной текущей задачей.

Нататапас («святые танцоры») – это самая старая существующая секта Танатоиков, возводящая свою историю к победе Ведавати и Субранамьяна над Братством Акаши в 354 году до н.э.. На пепле Айямандала, крепости Акашийцев, союзные прото-Танатоики объединились под началом двух Акарьев, образовав Кровное Братство Вечной Радости и Нататапас. Каждая секта дополняла другую, подобно тому, как их главы объединились, чтобы создать Железный Аватар и окончить войну.

Следуя этой доктрине, обе секты изначально разделялись по половому признаку. Нататапас были женской половиной божественного союза. По мере роста Чакраванти от этой схемы отказались, но большинством важных ритуалов секты все еще руководят *Дакини* – Поворачивающие Колесо женского пола.

Нататапас – это наиболее консервативная секта Танатоиков. Они сосредотачиваются на слиянии с ведическими богами и богинями и на направлении этой силы на изменение мира. Большинство Танцоров специализируются на нескольких божествах, хотя некоторые посвящают свои жизни единению с одним-единственным проявлением божественности.

Секта также продолжает придерживаться совершения Дикша путем традиционного путешествия Агама. Для Нататапас это несколько легче благодаря доступу к самым мощным Марабутам Традиции, но ритуалы все еще отнимают жизни многих подмастерьев: водоворот вопящих душ берет свое. Это привело к упадку в числе полностью инициированных Нататапас. Те, кто выжил, оказываются закаленными магами, хранящими знания о Нижнем Мире.

Хотя они и держатся своих древних корней, Девасу («божественная стрела») – это самая молодая секта всей

Традиции. С падением Кровного Братства Вечной Радости Нататапас решили, что им нужен новый противовес. Несколько Нататапас и горстка независимых индийских магов смерти объединились и сформировали эту секту в 1997 году.

В качестве замены Дому Хелекара Девасу уже выполнили весьма выдающуюся работу. Секта сложилась как раз вовремя: День Суда заставил их трудиться изо всех сил, поскольку ударные отряды Технократов попытались захватить территорию Чакраванти вокруг зоны боя с королем-демоном. Хотя Чакраванти с пониманием относились к желанию Союза установить наблюдение за регионом, Девасу не позволили этой операции перерасти в полномасштабную оккупацию, проклиная и убивая Технократов, которых заносило слишком близко к владениям Танатоиков. Хотя творящаяся в то время неразбериха помогла добиться успеха, вопрос о том, не попытается ли Технократия нанести ответный удар, остается открытым.

Магия Девасу фокусируется на Рудре: лучнике ведических богов, отце очищающих духов, известных как Маруты, и воплощении Шивы. Они используют дисциплину йоги и боевые искусства, чтобы направлять силу Рудры на защиту традиционных территорий и Марабутов Эвтанатос. В отличие от Кровного Братства, Девасу не претендуют на право разбираться с внутренними угрозами. Это предоставляется Альбирео.

Лакшмисты – это наиболее революционная секта Чакраванти, а то и всех Эвтанатос. Изначально она была субкультом Нататапас, но расширила свое поклонение Богине Удачи, чтобы включить иные проявления случая. С развитием матекматики и квантовой физики их ряды разрослись настолько, что их «родители» признали их самостоятельной группой.

Когда Лакшмисты стали независимой сектой, их методы стали еще разнообразнее и сложнее. Компьютеры помогли им обрести лучшее понимание вероятности; Цифровая Сеть позволила им играть с фортуной, не тревожа поток кармы реального мира. В нынешнюю эру теория информации, математика хаоса и азартные игры равно считаются проявлением работы Богини.

Лакшмисты следуют необычной дхарме. Они верят: Лакшми нужно доверять настолько, чтобы принимать важные решения на основании броска кубиков или подбрасывания монетки. Это не настолько прихотливо, как может показаться. Во-первых, возможность управлять Энтропией означает, что «положиться на удачу» по сути есть то же самое, что противопоставить просветленное желание мага строгому диктату кармы. Если Лакшмист не может выбросить монетку той стороной, которой хотел, значит, ему не следует идти по пути, которым

он желал. Кроме того, хотя вероятность и может назначить некий конкретный путь, большинство Лакшмистов заботятся о том, чтобы результат был открыт для дальнейшего толкования. Способность ощущать Колесо не предназначена служить вместо здравого смысла.

Эта странная склонность служит причиной того, что современные Лакшмисты пользуются репутацией проходимцев. В конце концов, если возможность украсть, выиграть большой куш или взломать систему безопасности существует, значит, так хочет Богиня! От этого произошло их современное (и в чем-то ироническое) прозвище – «Взломщики».

Мадзимбабве (Madzimbabwe): Двор Призраков

Популярная легенда гласит, что Мадзимбабве прибыли на Великое Собрание в поисках «Зирда Ростама». Очевидно, Сирдар Рустам посещал Африку в своем последнем путешествии, из которого не вернулся. В истории Эвтанатос Мадзимбабве рисуется как молодая фракция, которая влилась в ряды Традиции во время Великого Собрания.

На самом деле Мадзимбабве многие века существовали как организованная группа с общими верованиями. Как и остальные маги-Танатоики по всему миру, их редко ценили в их собственной культуре.

История и легенды рассказывают о Великом Зимбабве, цитадели в сердце империи к югу от Сахары. Традиции Мадзимбабве связывают их с этим местом, которое было заселено не позднее 200 от Р.Х.. Они утверждают, что Великое Зимбабве было общим местом встречи для Пробужденных Южной Африки, и потому получало много пользы от их мудрости. Железо и прочный камень усиливали народ, и искусства распространялись посредством торговли, войны и философских бесед. Сооружения меньшего размера, называемые «мадзимбабве» («дворы»), все еще разбросаны по этому региону как свидетельство достижений древних.

То, что фракция называется так же – не совпадение. Многие из «дворов» отмечали могущественные Ноды. Современные Мадзимбабве до сих пор дорожат этими местами, которые напоминают об их наследии и одновременно являются источниками мистической силы. Мадзимбабве утверждают, что, когда через эти дворы начало течь процветание, некоторые маги начали искать силу ради самой силы. Эти *Нгома* советовали своим покровителям-Спящим захватывать больше силы, чем им требовалось, и это стало одной из причин падения Великого Зимбабве.

По мере роста империй Мвене Мутапа и Ровзи Мадзимбабве сами приняли на себя долг держаться древних обычаев. Они внимательно прислушивались к призракам Великого Зимбабве. Там, где мертвые не могли спать спокойно, Дворы искали причину и устраняли ее анонимными средствами вроде моровых поветрий или оскудения земли. Они одновременно выполняли роли жреца и несущей смерть ведьмы. Естественно, Нгома противостояли им, видя искажение там, где Мадзимбабве силой насаждали естественный закон.

Обе группы явились на Великое Собрание. Нгома оставили его, недовольные покровительственным отношением со стороны Совета, но

Мадзимбабве увидели возможность вернуть себе почетное место, в котором им давно отказывали соперники. Они приняли основные заповеди Чодоны и присоединились к Эвтанатос.

Среди Эвтанатос Мадзимбабве никогда не были многочисленны. Начиная с 17 века Дворы были разделены по вопросу о том, как реагировать на европейскую экспансию. Хотя победа над португальцами воодушевляла, она отдалила большинство европейских магов. Проблема только усугубилась, когда народы к югу от Сахары один за другим стали попадать под колониальный гнет. Маги, которые не вступили в этот конфликт, по большей части были втянуты Традицией и начали терять свой характерный стиль. К 19 веку только присутствие Сенекса не позволяло Традиции объявить Мадзимбабве более не существующими.

В 20 веке старые колониальные режимы пали. Освободившись от своей борьбы, Мадзимбабве вновь заинтересовались Эвтанатос. Теперь количество Мадзимбабве растет, и африканские Эвтанатой возвращаются к своим истокам.

Философия. Мадзимбабве – тайные благодетели своих народов. В делах живых жизненно важны предки, которых надо благоговейно почитать, и мертвые, которых надо наставлять на путь. Таким образом, призраков и духов нужно умилостивлять, оказывать им почести. Магия обращается к обеим сторонам Цикла, используя мудрость умерших, чтобы направлять мир живых. Это также противодействует влиянию злых духов, которые, согласно парадигме Мадзимбабве, виновны в физических недугах и неудаче.

Смерть – это священный инструмент, который никогда нельзя использовать для запугивания. Ведьмовство Мадзимбабве анонимно. Чума и яд – излюбленные инструменты для устранения тех, кто служит злу или отвергает учения предков. Люди могут поносить ведьму, которая наслала на них худую удачу, и даже не знать, что она – их соседка и, по большому счету, благодетельница.

Звания. Мадзимбабве используют собственные звания, когда говорят друг с другом или обсуждают сами себя в отсутствие других Эвтанатос. *Свирико* – это подмастерье, который лишь недавно начал общаться со своим Аватаром (таковой часто идентифицируется с духовным или кровным предком, особенно в случае Та Кити). *Н’анга* – это полностью посвященный маг, который способен почитать мертвых и направлять живых; этим же словом обозначается континентальное течение Мадзимбабве.

Секты. Мадзимбабве считают Н’анга своей ортодоксальной сектой. К ней принадлежит Сенекс, и у нее даже нет отдельного названия,

если только нет необходимость обозначить ее отдельно от Та Кити. Это движение за возрождение фракции также использует звания секты, чтобы обозначать членов Дворов, держащихся древних практик. Поскольку многие Мадзимбабве сочетают свои Искусства с методами, общепринятыми в среде Танатоиков, некоторые считают, что такой подход сеет напрасные раздоры. В конечном счете, именно «неканоничные» Мадзимбабве держали позиции, пока их братья были заняты где-то еще.

Н'анга – это шаманы и непосредственные наследники культурных богатств Великого Зимбабве. Мадзимбабве Н'анга обычно следуют за одним или несколькими из своих предков. Они бдительно следят за возможностью опасного влияния злых духов на *мудзиму*, духов почитаемых. Под духами могут пониматься призраки, обитатели Умбры и даже проекции Аватара. Н'анга намеренно воздерживаются от попыток точной классификации и верят, что все они несут мудрость одного и того же источника.

Они отнюдь не из невежества предпочитают не разделять духов на виды. Н'анга отлично знают, что между каждым из этих видов сущностей есть различие. Они предпочитают более широкую перспективу и рассматривают сверхъестественные силы, представленные этими духами, как части движения большого Цикла. Это предоставляет определенные преимущества, поскольку эти Мадзимбабве рассматривают порывы собственного Аватара столь же критически, сколь и свидетельства любого призрака или духа природы.

Та Кити – это Танатоики, практикующие Вуду и Сантерию, которые могут проследить свою родословную до шона и, следовательно, до изначальных Мадзимбабве. В последнее время эта секта переживает упадок: ее участники либо перетекают к Говорящим-с-Грезами и Культу Экстаза, либо просто занимаются магией в одиночестве в своих родных культурах. Та Кити обращаются к Ива или Оришам, духовно продвинутым (некоторые бы сказали, Восшедшим) духам предков, которые могут видеть всю полноту движения Цикла. Эти духи даруют своим последователям силы пророчества и сверхъестественного умения. Другие Эвтанатой верят, что они сливаются с божественной сущностью; Та Кити полагают, что все работает ровно наоборот.

Современные Та Кити часто разрываются между преимуществами, которые может предложить членство в Традиции, и чистотой собственных убеждений. Эвтанатос довольно абстрактно рассматривают богов и предков, и это не очень совместимо со взглядами Та Кити. Со временем они отстранились от своих собратьев из Н'анга.

Тем не менее, практики Та Кити оказали невероятно значительное влияние на Эвтанатос. Многие маги смерти используют методы Вуду или Сантерии. Что бы ни происходило с самой сектой, ее Искусства останутся важной частью магического арсенала Традиции.

Иерохтоной (Hierochthonoi): Жрецы Судьбы

Для того, чтобы определять себя, Эвтанатос используют ведические обычаи, но на их Традицию всегда влияли греческие Искусства. Впрочем, это не обязательно те же методы, которые предпочитают другие греко-римские язычники. Иерохтоной («жрецы земли») не совершают традиционных приношений и не практикуют обычных обрядов поклонения; вместо этого они делают жертвой самих себя, выполняя свой долг.

Хтонические культы существуют еще со времен Гомера. Помимо двенадцати богов Олимпийского пантеона, всегда существовали другие, более темные боги и богини, трудолюбиво направляющие жизнь и смерть, пока их собратья используют Землю в качестве игровой площадки и поля боя. После падения Трои мудрецы говорили

об *Иксос*, культе чародеев-шпионов, которые исполнили пророчество Кассандры. Утверждали, что они зачаровали мирмидонян и невидимками провели их в ворота Илиона, что позже привело к рождению мифа о «троянском коне». Иксой, по слухам, также были подлинной причиной смерти Агамемнона и скитаний Одиссея, и если так, они были больше чем просто слугами ахейцев. Кем же они тогда были: наемниками или непредвзятыми последователями Необходимости?

Хтоническим богам вроде Судеб (Фат) обычно поклонялись вдали от городов, в пещерах или природных святилищах, где можно было ощущать присутствие Нижнего Мира и бессловесный поток природы. К тому времени, как Александр погнал свою армию в Индию, культы уже установили общие ритуалы. Генералы Александра использовали ранних Иерохтоной в качестве целителей и некромантов, хотя и не доверяли им. В Индии они впервые встретились с Чакраванти, сосредоточенными на смерти врагами, умения которых были сходны с их собственными. Это стало предпосылкой общения между двумя группами. Ко времени падения Рима обе они были более-менее знакомы друг с другом.

Упадок Римской Империи оборвал дальнейшее общение вплоть до Первого Самашти. К тому времени христианство и ислам загнали Иерохтонические культы под землю, но старая популярность культов хтонических мистерий подготовила их к будущим трудным временам. Со временем наиболее значимым из этих культов стала Община Гранатового Цветка, и она дала всей фракции ее общеупотребительное название.

На Великом Собрании Община была чрезвычайно счастлива возобновить связи со своими индийскими братьями. Будучи европейцами, они усиливали позиции формируемой Традиции в Совете. В свою очередь, собравшиеся маги смерти согласились на греческое имя для Традиции, а ее геральдическим знаком стала омега. Их орден стражей двинулся на поля Войны Восхождения. Эти Рыцари Радаманта научились сотрудничать с другими Традициями, и, таким образом, у скрытных Поворачивающих Колесо появилось почтенное лицо.

Философия. Судьба дает каждому то, что ему положено, но глупые и гордые пытаются прыгнуть выше головы, нарушая сообразность и естественный порядок. Беспричинное разрушение, святотатство по отношению к мертвым и предательство законов гостеприимства – все это примеры гордыни, и все это карается неудачей или смертью.

Магия обращается к силе хтонических богов, которые управляют *мориа* (судьбой) и *танатойо* (той порцией смерти, что положена всему). Проживая жизнь в *арете* (совершенстве в соответствии со своим положением) и *елеос* (сопереживающей мудрости и скромности), маг заслуживает право принимать на себя божественные возможности, направлять силу Фурий и вставать на место представителя Судьбы и Смерти.

Звания. Иерохтонические Эвтанатой свободно переключаются между собственными древними званиями и теми, которые приняты в Традиции в целом. Они сыграли ключевую роль в складывании Эвтанатос, и полагают, что оба набора равно подходят им.

Маг смерти любого ранга именуется *Мантис*. Тех магов, которые распределяют Благую Смерть, называют *Эриниями*. Мастер зовется *Анакс Мантис*, «правитель мудрых», а величайшие маги – *Тархуой*, «богоподобные». Глава Общины Гранатового Цветка известна как *Триопс*; ее собрат, возглавляющий Рыцарей Радаманта – *Басилевс*. Обе позиции остаются незанятыми, ожидая мага достаточно мудрого или достаточно героического, чтобы заслужить уважение всей секты целиком.

Секты. Иерохтоной не являются единой упорядоченной организацией, они объединены только по культурному признаку. Несмотря на общее происхождение, Община Гранатового Цветка и Рыцари Радаманта – это независимые организации, и с Традицией они общаются на правах отдельных фракций.

Они, однако, остаются надежными союзниками, и их дружба простирается и на других Поворачивающих Колесо того же происхождения. Время от времени Эвтанатой, не принадлежащие ни к одной из этих двух сект, осваивают греко-римские практики, либо как одиночные маги, либо в составе маргинальных культов. Обычно таких Иерохтоной уважают как «двоюродных братьев» обеих сект.

Община Гранатового Цветка (Pomegranate Deme) – это сплав дохристианских культов мистерий, сосредоточенных на поклонении Тройной Богине: Персефоне, Коре и Деметре. Современная секта рассматривает этих богинь как представление более общего троичного цикла творения. Магический аспект Цикла воплощен в Гекате, богине магии и смерти, а основополагающая структура реальности управляется Мойрами (Судьбами). В любом случае, Дева представляет изначальный потенциал Творения, Мать дает рождение его форме, а Старуха управляет его неизбежным концом.

Некоторые немногочисленные участники Общины освоили Искусства вечной жизни. Они скрывают свое количество и, по слухам, входят в секретную организацию, известную как *Кабири*. Связав собственный Аватар с добродетельной тенью, маг использует обе половины цикла, чтобы раз за разом восстанавливать собственное тело и возвращаться в него. Он теряет способности к магии Сфер, но для компенсации изучает могучие линейные искусства. Игровую информацию по подобным «мумиям» Танатоиков можно найти в книге «Мумия: Воскрешение».

Рыцари Радаманта (Knights of Radamanthys) изначально были символическими «судьями мертвых» на мистериях Общины Гранатового Цветка, но в Средние Века стали самостоятельной организацией, когда породившей их секте потребовался орден, защищающий их от церковных властей. В 1144 году они основали рыцарский орден, названный «Рыцари Ниссы» (Knights of Nyssa). Номинально

предназначенный отыскивать и охранять святые места Малой Азии, этот орден служил как ширма и защита для хтонических культов Греции и Персии.

После Великого Собрания Рыцари приняли новое название (в среде равно гонимых товарищей им не требовался обман) и получили задачу сражаться в Войне Восхождения бок о бок с другими Традициями. Они показали, что владеют искусствами битвы почти так же хорошо, как Братство Акаши, а найти их на Западе было легче, так что спрос на их услуги был весьма велик. Вплоть до сегодняшнего дня Совет платит Рыцарям Тассом (обычно из расчета одна единица Тасса на ранг за неделю) в случаях, когда те сражаются вне своих кабалов.

Магия Рыцарей сосредоточена на клятвам верности их покровителю. Они обещают действовать с его мудростью, судя, кому жить и кому умереть. Это сочетает клятвы рыцарского посвящения с преклонением перед хтоническими богами (часто скрытыми под личинами святых или специфического вида образов Мадонны). Странствия среди прочих Традиций делают их открытыми для внешнего влияния, так что и по части магических техник им свойственны более широкие взгляды. Мобильные и космополитичные, они используют те Искусства Вращения Колеса, что им подходят.

Орфический Круг

Можно ожидать что греческий культ смерти, Община Гранатового Цветка, наверняка услышала бы о другой сходной организации. Орфический Круг (the Orphic Circle), скрытые остатки древней организации жрецов и мистиков, определенно является таковой. Орфический Круг сформировался как ответ на манипулирование древних жрецов-вампиров, сочетавших знание некромантии с пророчествами и располагавших большим количеством добровольных последователей из смертных. Связанные могущественными клятвами, члены Круга вели скрытное существование, исподволь влияли на земли мертвых и тщательно избегали любого пересечения с другими сверхъестественными созданиями. Учитывая, что Орфический Круг также был склонен лезть в дела призраков и адских созданий, греческие Эвтанатос наверняка приняли бы меры, чтобы «исправить» эту группу злонамеренных магов. Однако, несмотря на всю бдительность Общины Гранатового Цветка, они большую часть своего существования не имели понятия о том, что творит Круг.

Благодаря своему пророческому предвидению и некоторому количеству сверхъестественных союзников Орфическому Кругу

удавалось последовательно уклоняться от Эвтанатос. В ранние годы складывания Традиции несколько ее членов даже поддались на уговоры Круга и использовали свое влияние, чтобы скрыть его существование. Позднее Кругу стало болезненно ясно, что магия Эвтанатос может быть способна преодолеть клятвы верности его участников, и они переключились к другой тактике: отвлекать внимание Эвтанатос *другими* проблемами.

Всякий раз, как Община Гранатового Цветка приближалась к возможности расследования дел Орфиков, объявлялось какое-нибудь агентство Технократии, очень удачно предупрежденное «знакомыми и сочувствующими» из числа друзей кого-то в цепочке связей, заканчивающейся на манипуляторе-Орфике. Для Общины Гранатового Цветка это выглядело так: всякий раз, как они предпринимали расследование деятельности таинственных магов смерти, связанных с древними греческими ритуалами, им удавалось что-то обнаружить только одновременно с Союзом. Союз же характерным образом оставлял после себя очень мало свидетельств. К тому времени, как появлялись Технократы, Орфики уже уходили, оставив после себя зачищенное место, а после зачистки Союза для расследования Эвтанатос и крошек не оставалось. Результат был таков: Союз, который не понимал основ их мистического сообщества, списывал все найденное как остатки деятельности какой-нибудь маргинальной группы; Эвтанатос, которые сумели бы сложить кусочки мозаики воедино, никогда не получали нужных для этого улик.

Когда сообщество Орфического Круга взлетело на воздух (в буквальном смысле), им перестало хватать влияния для вышеупомянутого варианта. Вместо этого они начали подкидывать Эвтанатос более крупные внешние проблемы. Поскольку Нижний Мир хранит копии всех уничтоженных важных документов, участникам Круга было довольно просто наткнуться на кое-какие старые оккультные записи. Записи эти указывали на скрытый заговор, который позже должен был повлиять на Эвтанатос и их собратьев из других Традиций.

Хотя Круг не знал о Традициях в целом и не интересовался ими, для получения Кругом хоть каких-то шансов на восстановление Эвтанатос нужно было на что-то отвлечь, так что несколько из этих документов были аккуратно введены в оборот. Эвтанатос обнаружили чужую библиотеку, дошедшую до наших дней, и внезапно их проблемой стал целый Дом в Ордене Гермеса. Последовавшим конфликтом Круг добился того, что Эвтанатос сосредоточились на своих проблемах с остальными Традициями и на собственных участниках, а не на ловле каких-то посторонних магов с порочными практиками.

Теперь в среде Традиций война, но итог ее может быть неожиданным. Выжившие Янычары отметили, что вся информация о связях Янычар и Ксирафай, мягко говоря, устарела. Агенты Эвтанатой отметили, что у некоторых новобранцев Янычар ни в магической подготовке, ни в убеждениях нет никаких следов влияния Технократии. В результате Янычары, возможно, все же выживут, а Эвтанатос, возможно, де факто станут внутренней службой безопасности Традиций. Если сложится именно так, то остаткам Круга предстоит *очень* нелегкое время: обе эти группы зададут вопрос, с чего все началось, и пустят в ход свои немалые возможности по части

ия о нынешнем Орфическом Круге доступна в
онтакт» (Hunter: First Contact).

Айдед (Aided): Барды сказания Смерти

Хотя они и находятся на дальнем краю индоевропейской миграции, Айдед («сказание смерти») демонстрирует большое сходство со своими собратьями-Чакраванти. Беспокойная история кельтской Европы сохранила мало письменных источников об их происхождении, но уцелевшие записи, сделанные огамом, описывают друидов, ответственных за ритуальное принесение в жертву королей. Это должно было обеспечить продвижение естественного цикла: «убийство» зимы позволяло явиться месяцам роста. Сходные обязанности подразумевали наложение гейсов. Хотя большинство этих запретов обеспечивало благополучие людей, также накладывались и ограничительные гейсы, которым было суждено погубить излишне

гордых королей и героев. Так те, кто пытался обманом лишить Колесо положенного ему, получали урок скромности или погибали.

Ко времени подъема Рима у Чакраванти уже было письменное свидетельство существования кельтских «коллег». Сирдар Рустам прошел вслед за этими слухами и обнаружил на Британских островах Айдед. Сказание Смерти все еще могли открыто практиковать в этих местах, но и они почувствовали, как сжимается кулак Церкви и Рассудка. В ответ они отправили на Первое Самашти настороженную делегацию. Их лидеры были скрыты в делегации и предоставили

подмастерьям говорить за них.

На Великом Собрании Айдед заработали себе репутацию противоречивой группы, и репутация эта сохранилась по сей день. Ясный ум Чертополоха Пвилла (Thistle of Pwyll) из числа Айдед позволил обнаруживать и выметать шпионов Нефанди и Храмовников, но он же ясно показывал, что фракция не питает любви ни к христианству, ни к собратьям-язычникам. Вербена попытались привлечь их в свою Традицию, но услышали в ответ, что все их искусства основаны на лжи. «Если боги наслаждаются жизнью, - сказал Чертополох, - не кажется ли вам странным, что они любят так часто ее забирать?» Вместо того, чтобы празднествами возвеличивать силу богов и героев, Айдед предпочитали медитировать на их роке.

Современные Айдед продолжают придерживаться прямолинейного подхода к языческой теологии, смерти и природе души. Фракция наиболее сильна в Ирландии и кельтских диаспорах Северной Америки, но мало заинтересована в поощрении «кельтского возрождения». Причиной тому отчасти служит история с Орденом Черной Ивы.

Две сотни лет назад Айдед позволили популярному движению под названием Орден Черной Ивы проповедовать свое учение в среде английских джентри. К сожалению, Орден не выдержал искушения богатством (большинство в нем составляли бедные ирландцы) и декадентством своего нового окружения. Они оставили доктрину Айдед во имя эгоистичной этики собственного сочинения. Буйно развивающийся в их рядах инфернализм сделал их мишенью и добычей Айдед из Журавлей Смерти. Повторять эксперимент не стали. С учетом этого опыта и того, что Айдед отвергают обычные для язычников ценности, набор новичков и обучение подмастерьев стали процессами аккуратными и скрытными.

Философия. Айдед полагают, что всякое существо связано гейсом, который ведет личность к ее подлинному предназначению. Великое вознаграждение уравновешено суровым гейсом, так что магу судьбы вне своего избранного пути надлежит быть скромным и пассивным. Дураки, нарушающие свои гейсы, обрекают себя и отправляются на следующее перерождение.

Время от времени боги возлагают на искусного мужчину или женщину обязанность управляться с их интересами на земле. В этом случае бог забирает рок мага, и маг может действовать свободно. Однако оставить путь бога еще хуже, чем сбиться со своего собственного.

Звания. *Вейт* (Vate) – это Айдед ранга подмастерья или новобранца, который узнал собственный гейс и овладел основными магическими умениями. Когда его обучение завершится, он присоединяется к *Туата де Медб*. Будучи детьми старухи, которая предала Кухулина, они

освобождаются от требования следовать языческой добродетели отваги, и могут заниматься своими задачами. Чтобы отметить силу чужаков, Айдед используют стандартные звания Танатоиков, но в своей среде по большей части игнорируют разделение по рангам.

Секты. У Айдед сильна групповая идентичность, но они поддерживают разделение по профессиям. Конкретный Айдед может переключаться от одной практики к другой, посвящать равное время

обеим или просто заниматься менее явными аспектами магического наследия фракции. У Большинства Айдед очень практический взгляд на Искусства. Благодаря этому они известны тем, что могут даровать Благую Смерть с минимумом шума и спецэффектов. Другие их делания демонстрируют тот же суровый прагматизм. В Сказании Смерти предпочитают держать свою духовность и все, что ее касается, при себе: они используют магию, чтобы получить результат, а не чтобы продемонстрировать свою «просветленность».

Корригуинех (Corriguinech), «журавли смерти», - это убийцы Айдед. Большинство из них следует Морригу, кельтской Тройной Богине войны

и смерти. Название их происходит от заклятия, которое использовал бог Луг, чтобы получить боевую мощь из Нижнего Мира. Эта «магия журавля» составляет рабочий арсенал секты, сочетая поэтические проклятия, рукопашный бой и «Мешок Фианна». Этот последний наполнен инструментами, которые, помимо практического назначения, символизируют сокровища богов. Традиционно сюда входит нож, посвященный богу морей Мананнану, кости, представляющие цену смерти отца Луга, и железный крюк, посвященный Гоибниу (его можно использовать и как крюк для зацепа, и как импровизированное оружие).

Помимо этих фокусов, Журавли Смерти используют боевую ярость, чтобы усилить свои физические показатели и направить через себя Тройную Богиню. При наличии возможности большинство принимает на себя дополнительные мистические гейсы. Они усиливают возможности, но в конечном счете губят своих хозяев, в силу чего самые целеустремленные Корригуинех обычно оказываются и самыми краткоживущими.

Филиды – это провидцы и практические волшебники. По возможности они носят тисовые посохи или двойные посохи (т.е., с раздвоенным концом) в качестве фокуса и знака своего положения. Многие Спящие, выросшие в кельтской культуре, знают, что магу с таким посохом можно доверять. Управление погодой, лозоходство и обихаживание домашних животных – все это искусства, ориентированные на сообщество, которые предпочитают сельские участники секты. В городе ту же нишу занимает магия, направленная на привлечение денег, и защитные чары. Филиды присматривают за мелкими сообществами и обычно не терпят стороннего вмешательства. В качестве покровителя популярен Диан Кехт, хотя Донну воздают должное, если кто-то из паствы умирает. В таком случае филид бдит над могилой, чтобы не позволить усопшему подняться вновь. В последнее время такая неприятность случается слишком часто.

Врати (Vrati): Клятвой Связанные с Колесом

Если остальные фракции можно считать корнями и ветвями древа Эвтанатос, то Врати («указания» на санскрите) – это его цветы. Каждая секта, как предполагается, должна представлять идеал Танатоиков в его наиболее читой форме. Маги смерти демократичнее, чем большинство Традиций, но они понимают, что Чакрадхарма – это трудный долг. В чувствительных или тяжких ситуациях такой долг можно доверить лишь немногим.

У каждого Врата одна цель, и в него отбирают Эвтанатой, которые лучше всего будут ее выполнять. По большей части это означает, что Эвтанатой Врата не проходят там посвящение или обучение. Вместо этого они заслуживают себе место в рядах, совершенствуя свое искусство в какой-то другой секте. Единственное исключение – Золотой Потир: *действительно* исключительного Шраваку могут принять туда и дать ему интенсивное обучение искусствам убийцы. Подобные «прирожденные убийцы» редко подводят Традицию, но молодые Эвтанатой сомневаются в правильности этой практики, считая, что она провоцирует Джор и препятствует духовному развитию.

Врата ограничены в одном: их члены не могут становиться лидерами Традиции. Хотя Эвтанатос довольно децентрализованы, отдельные фракции и пользующиеся уважением Гуру вырабатывают расплывчатый консенсус в рамках Чодоны. Врата, как предполагается, не участвуют в этом процессе, а просто подчиняются общепризнанному подходу и советам выдающихся Поворачивающих Колесо, не принадлежащих к этим элитным сектам.

По крайней мере, это *предполагается*. Альбирео и Золотой Потир начали действовать против Дома Янычар, не посоветовавшись с другими Акарьями. Это неоднозначный момент и по меркам Эвтанатой, и по меркам прочих магов Совета. Некоторые Эвтанатой страшатся утратить автономию и считают Альбирео своего рода хунтой; другие, напротив, одобряют оперативный ответ на угрозу для Традиций, и рассуждают, что именно с такой оперативностью нужно было ответить на превращение Дома Хелекар в Нарак.

Секты. Врати – это отдельные организации, но друг с другом они делятся сведениями более охотно, чем с прочими фракциями. Они доверяют тем, кто прошел испытание на членство. Тем не менее, большинство Эвтанатой Врата сохраняют прочные связи со своими исходными фракциями. Это служит для других фракций лишним поводом доверять Врата, а так же позволяет освежать магические навыки, выученные еще в бытность Шравакой.

Золотой Потир (Golden Chalice) – это убийцы, которые прослеживают свое происхождение до Византии и далее до Трои, утверждая, что они родственны легендарным Иксос гомеровской эпохи. Классические Искусства Золотого Потира сосредоточены на алхимии и обращениях к силам планет. Их магия была доведена до совершенства в «золотой век» Рима и обладает сходством с герметической. Современные участники Потира соединяют эти методы с родной для себя магией и с последним словом техномантии. Золотой Потир агрессивно осваивает новые технологии и самые последние новинки в области шпионажа и тайных операций.

Потир специализируется на устранении могущественных Нефанди и коррумпированных членов элиты общества Спящих. Он делится на Протоколы: Альфа и Омега. Протокол Альфа занимается скрытными миссиями: например, внедрение в Лабиринты Нефанди или в коррумпированные правительства. Его участники осваивают изменение облика, создание ложных следов и отравление. Некоторые также используют навыки взлома компьютеров, собирая информацию и атакуя системы равно через обычные сети и через Цифровую Сеть.

Протокол Омега выходит на сцену, когда незаметность нежелательна или не требуется. Эти солдаты Танатоиков пользуются магически усиленными снайперскими умениями, взрывчаткой и навыками действий в дикой природе. Их специальность – спасение заложников: захвативших казнят, заложника быстро доставляют в безопасное место. К сожалению, Протоколу Омега очень мешает хроническое недофинансирование. Хотя у них и могут быть навыки, позволяющие управляться со всевозможным оборудованием для

спецопераций, обычно им доступен только самый минимум снаряжения.

Оба Протокола возглавляет «Яго». Эта бесполая фигура в бронзовой маске существовала всю историю секты и никогда не сменялась, в силу чего большинство участников полагает, что он, она или оно – это на самом деле целая череда анонимных Эвтанатой.

Чакрамуни (Chakramuni), «Мудрецы Колеса», отслеживают Аватары в их воплощениях от мага к магу. Они наиболее сведущи по вопросам реинкарнации Танатоиков, но стараются вести хронологию переселения душ в магах вообще, насколько это возможно.

Многие Эвтанатой изучают переход Атмана в качестве хобби, даже если оно затрагивает только изучение собственных прошлых жизней. Для Чакрамуни это – основная профессия. Они надеются, что изучение аватаров приведет к новым открытиям о природе кармы и Локи. Что

более практично, Чакрамуни также открывают древние опасности и увеличивают понимание Традицией собственной истории. Ходят слухи, что Мудрецы помечают некоторых магов для уничтожения на основании запретного знания, которое может быть скрыто в их священной душе, но в подобные россказни мало кто верит.

У Чакрамуни своеобразные отношения с Братством Акаши и их собственными исследователями Аватаров, Кармачакра (см. Книгу Традиции: Братство Акаши). Хотя проект по отслеживанию и обнаружению аватаров «последовательных Технократов» провалился, совместные проекты по исследованию Гималайской Войны и азиатской Эпохи Мифов продолжаются.

Другие вопросы, которыми они занимаются, включают воздействие Дня Суда на реинкарнацию и то, что в итоге происходит с Аватарами, подвергнутыми Гилгулу. Если духовные «осколки» остались после разорванных душ, то что бывает с магами, которые проходят тот же процесс по решению Совета?

Альбирео (Albireo) названы так в честь звезды из созвездия Лебедя, чтобы почтить Цигнуса Моро из Первого Кабала. Его дипломатические усилия и отвага после Великого Предательства Хайлеля Теомима утвердили позицию Эвтанатос в новом Совете Девяти. «При исполнении» их можно опознать по серебряным значкам в виде лебедей, которые они носят. Каждый значок зачарован на симпатическую связь со своим владельцем и на защиту от подделки.

Лебеди представляют интересы Эвтанатос в Совете, возглавляя дипломатические миссии в различные Часовни и защищая взгляды Танатоиков. Это сложная работа: у тех, кто придерживается этики Поворачивающих Колесо, мало друзей вне их собственной Традиции. Многие из них служат в качестве Вестников (см. книгу «Горькая Дорога»). Клятва Альбирео поддерживать связь между Девятью Традициями широко известна.

Альбирео, однако, приносят еще одну клятву, тайную: истреблять внутренние угрозы для Совета. Когда-то эта тайна оставалась нерушимой; ради ее сохранения Эвтанатос годами оставляли Кровное Братство Вечной Радости без наказания. Недавний конфликт с Герметическим Домом Янычар, наконец, открыл Совету тайную миссию Янычар. Во время последовавшего непонимания и сражений Лебеди предоставили неоспоримое свидетельство того, что Дом Воинов – это современное воплощение мастеров шпионажа Ордена Рассудка, Ксирафай.

Хотя Орден Гермеса понятным образом распален, другие Традиции поднялись на защиту Альбирео. Восхваляя их эффективность, заметная часть Совета рассуждает, что Лебедям следует поручить обязанности полиции Традиций. В настоящее время Лебеди наблюдают и ждут; их действия могут привести к гражданской войне или дать им новую роль стражей Совета.

Вступительные Требования

За исключением Золотого Потира, персонажи не могут принадлежать к Врата, если не проявили себя в какой-то другой секте и не соответствуют жесткому набору вступительных требований. Персонажей, которые не обладают нужной квалификацией, но отлично владеют какой-то другой дисциплиной, будь то магической или обычной, иногда могут попросить оказать поддержку или провести обучение для Чакры Врата. Это даже может включать активное участие в каком-то проекте Врата, но соглашение все равно будет временным. Иногда подобные совместные действия могут помочь персонажу со

вступлением, но они же могут обнаружить его слабости. Внимание обратят и на хорошее, и на плохое поведение.

Золотой Потир. Элитные убийцы Эвтанатос устраивают пробы раз в год. Кандидаты встречаются в каком-то крупном европейском поместье (место каждый год меняется) и проходят через то, что один (провалившийся) кандидат назвал «смесью тренировок SEAL и дворцовых интриг Борджиа». Изматывающие физические нагрузки дополняются неожиданными нападениями, алхимическими загадками и ролевым отыгрышем сценариев обмана и предательства. Испытание продолжается двадцать четыре часа в день в течение двух недель.

В игровых понятиях, необходимые Черты таковы: во-первых, показатель 4 или выше в любых пяти из перечисленных способностей (Уклонение, Хитрость, Скрытность, Ближний бой, Огнестрельное оружие, Технология, Загадки и Оккультизм), и, во-вторых, уровень 3 в двух Сферах. Наконец, соискатель должен обладать еще какой-то исключительной Чертой (пользуются большим спросом полиглоты и элитные хакеры) или редкой мистической особенностью (например, дополнение «Щит Бури» (Stormwarden)). Эти черты не гарантируют успеха: двухнедельное испытание включает и технику, и этику, и способность держать тяжкую нагрузку. В конечном итоге персонажу остается дожидаться приглашения: оно может прийти на следующий день, или через несколько лет, или вообще никогда.

Время от времени Золотой Потир принимает для подготовки исключительных подмастерьев. Это остается на одобрение Рассказчику, но у подобного персонажа, скорее всего, будет не менее двух исключительных Черт и могущественный Аватар.

Чакрамуни. Исследователи Колеса ценят и академические, и магические навыки. Кандидаты обращаются к участнику уровня Акарьи для испытания. Оно включает устный и письменный экзамен, а так же упражнение: проследить некий Атман по выбору учителя на 18 перерождений назад. Это может отправить соискателя, ищущего информацию, в путешествие по всему земному шару или многим Реальностям. Помимо изучения Аватара, имеются явные требования к Чертам: Академические знания 4 (История), Загадки 4, Лингвистика 3 (должна включать санскрит и древнегреческий), Оккультизм 4, плюс третий уровень Духа и Разума, плюс второй уровень Времени.

Альбирео. Потенциальный Лебедь должен провести как минимум год, занимаясь подготовительной работой. Они могут говорить, что представляют Альбирео, но не имеют права носить серебряного лебедя или скреплять какие-либо соглашения, заключаемые с другой Традицией от имени Эвтанатос. Если кандидат выполняет больше, чем требуют его обязанности, и ему можно доверять секреты Танатоиков, то

ему советуют освоить определенные навыки, которые описываются следующими Чертами: Лидерство 3, Хитрость 4, Этикет 4, Расследование 4, Закон 4 (Традиции), плюс первый уровень Сферы Разума (чтобы защищаться от ментального вторжения). Успешному соискателю сообщают подлинную цель Альбирео, и после этого он может носить серебряный значок. Новый Лебедь часто мистически связывается клятвами, но это оставляется на усмотрение наблюдавшего за кандидатом.

Иные Предназначения, иные Искусства

Путь Великого Колеса нельзя ограничить одной культурой или набором искусств. Эвтанатос защищают то, что они считают всеобщим принципом. Сталкиваясь с недоверием ортодоксальных магов и страхом своей паствы Спящих, Традиция всегда искала внешних подтверждений своим верованиям. Когда к делу Танатоиков подключается новая культура, это укрепляет уверенность магов смерти в своем пути и добавляет еще одного союзника против врагов Благой Смерти.

Великое Собрание раз и навсегда показало, что Чакраванти не одиноки в своем уважении к чередованию жизни и смерти. Прошлые инициативы по добавлению в Традиции многообразия были обновлены и ободрены. К общему собранию присоединилось много новых сект; хотя большинство было поглощено той или иной фракцией, некоторые с течением лет сохранили свои характерные черты. Некоторые из них стали союзниками Поворачивающих Колесо из удобства. Другие хотели расширить свое понимание оккультных материй, вступив в связь с более разнообразной организацией.

Хранители Иггдрасиля (Yggdrasil’s Keepers). Висельники (Gallowsmen) следуют за Одином и обезглавленным великаном Мимиром. Каждый хранит тайны трансцендентальной мудрости, которые могут открыться лишь тому, кто испытал смерть и вернулся.

Каждый совершает повешение на дереве, как сделал это Всеотец в поисках тайн рун. Обретя таким путем силу, они помогают другим искать их предназначение – или же не позволяют им избегать этого предназначения. *Вирд* (судьба) сильнее всего проявляется на поле боя, поскольку боги отмечают деяния славы и жестокости, а от кроткой жизни домохозяина им пользы мало.

В последние 200 лет Хранители Иггдрасиля расширили понятие «битвы», включив в него любую ситуацию, когда ментальные, физические и духовные резервы вычерпываются до предела, и риск смерти велик. Современные Висельники отслеживают пожарных, врачей служб спасения и людей других рискованных профессий, и сами становятся ими. Они изучают искусства исцеления, чтобы помогать бравым возвращаться к битве, а трусам давать второй шанс проявить героизм.

Висельники считают себя полноправными Эвтанатой, но отвергают звания и обычаи Традиции, за исключением Чодоны. Многие из них работают с Рыцарями Радаманта в качестве полевых медиков.

Паллоттино (Pallottino). Эта семья итальянских магов смерти – непосредственные потомки этрусского жречества, и в качестве таковых хранят магию, утраченную для современного мира. Только семья Паллоттино помнит язык этрусков и точный порядок ритуалов, которые использовались для умилостивления их предков. И могилы прежних правителей Италии абсолютно точно должны сохраняться как святая святых. Гул Высокой Магии неизвестной природы и цели наводняет эти тайные склепы, поднимаясь до крещендо всякий раз, как их потревожат. В 1443 году семейство венецианских некромантов попыталось разорить несколько могил. С тех пор семья Паллоттино с особой ненавистью – и страхом – относится к этим обидчикам, искусство некромантии которых не уступает их собственному. Они почитают божественные духи своих предков (которые часто проявляются как их Аватары) и обеспокоены тем, что может произойти, если этим духам доведется подняться из смертной дремы.

Каждый Паллоттино носит при себе частицу своих предков, наподобие косточки пальца или зуба. Частица связывает членов семьи с генеалогической линией, прослеживаемой до Золотой Расы (см. книгу «Мертвая магия»), и дает им силу над миром феноменов. Со временем они скопили богатство, необходимое, чтобы оберегать могилы. Инициация в тайны семьи и аккуратно устраиваемые браки с мистически одаренными людьми Европы дают семье гарантию, что в любой момент времени в ней есть один-два мага и некоторое число чародеев. Большинство после обнаружения своих магических талантов присоединяется к какой-нибудь другой фракции. Их необычайные умения часто дают им рекомендацию для членства во Врати.

У Паллоттино собственные семейные традиции, собственная генеалогия, и только скудный обмен информацией возрастом в несколько поколений поддерживает хоть какую-то их связь с Эвтанатос. Большинство Паллоттино считает Эвтанатос немногим более чем диковинной кучкой чужаков.

Юм Симил (Yum Cimil). Отвергнутые всеми прочими Традициями, последователи бога смерти майя Аль Пуха на Великом Собрании вступили в союз с Эвтанатос. После этого Юм Симил («владыки смерти») вернулись в свои дома и более никогда не пытались искать Эвтанатос.

Многие Чакры Танатоиков в разное время своего существования занимались поисками Юм Симил. Наградой им становились только насекомые, дизентерия и холод Анд. Время от времени, однако, эти неприятности преодолевали даже магическую защиту, которую более предусмотрительные маги устанавливали, отправляясь в путь.

Вместо того, чтобы найти Владык Смерти, Эвтанатой оказывались сами найдены ими, обычно – чтобы передать какую-то важную информацию либо сообщить Эвтанатос о некоем особом ритуале или особом запрете, который они должны исполнять, если хотят, чтобы им позволили путешествовать по Центральной Америке.

Многие Эвтанатой недоумевают насчет всей ситуации. Что они делают? Почему они не хотят, чтобы их предполагаемые союзники про это знали? Действительно ли в 2012 году собирается наступить конец света?

Дополнительную информацию о магии Юм Симил смотрите в книге «Мертвая магия».

Следуя за священным потоком: Чародейство Эвтанатос

Чародеи Эвтанатос часто приходят в эту Традицию, чтобы уйти от неодобрения в своих собственных культурах. Большинство современных культур с отвращением относится к проклятиям, некромантии и разорению могил, а для их практик это естественные составляющие. В то же время их следование искусствам, нарушающим табу, часто делает их отличными исследователями и местными информаторами. Большинство из них достаточно долго скрывало свои практики, чтобы знать, какие правила нужно нарушать или обходить, и кому нужно дать на лапу, чтобы успешно это делать. Традиция уважает их в этой роли, но редко приглашает их даровать Благую Смерть или участвовать в политике Совета. Большинство из них предпочитает, чтобы так оно и оставалось: они уже успели узнать, что находиться в свете софитов опасно.

Изолированные от большого оккультного сообщества, чародеи Эвтанатой используют странные ингредиенты и необычные Пути. В их арсенале Предсказания, Фортуна, а так же некромантические Призывание, Связывание и Ограждение. Рассказчику желательно создавать другие или модифицировать общепринятые Пути, чтобы дать чародейству Эвтанатос собственный уникальный оттенок. Дополнительную информацию по чародейству и его силе смотрите в книге «Чародей: исправленное издание» *(прим. переводчика: доступна по ссылке http://wod.su/mage/book/sorcerer).*

Испуганный Долг и Сомнение

- Я не с вами. – Слова срываются с моих губ сразу, как я захожу в дверь. Мир уже сидит в нетерпеливой позе, опершись локтями о колени.

- Думаешь, это все игра, Эвелин? – говорит он, рывком разворачиваясь ко мне. – Может, тебе нужно чертово напоминание. Может, Дикша в твоем случае не сработала как надо.

Он откидывается на спинку кресла и разглядывает нас троих. Джанин смотрит на меня с раскрытым ртом, словно хочет задать вопрос. Хетирк выпрямилась на своем кресле с нейтральным выражением лица, почти как у какой-нибудь рептилии. Одной рукой она медленно проводит по широкому зеленому листу растения в горшке, потом возвращает руку на колено.

- Что ты хочешь сказать, Чела Мир? – спрашивает она. – Я еще не говорила об этом ни с кем из Золотого Потира, и я хочу услышать твое мнение.

Я знала. Он пробрался в Потир за моей спиной.

- Мнение? Я никогда не стеснялся в их выражении, - сообщает он. – Я думаю, что вся наша Традиция отдаляется от подлинного знания Чакрадхармы. Я знаю, что мы слишком нянчились с этой женщиной, - он кивает на Джанин, - и не говорили ей честной истины. Так вот она тебе.

Мы – единственные, кто примет тебя, Джанин. Единственные, кому *следует* тебя принять. Ты Пробудилась, но ты не свободна от ответственности. Если ты Чакраванти, если ты Эвтанатос вроде нас, то ты должна быть готова делать что угодно, чтобы не позволять людям уходить от их морального долга. Ты должна лгать, жульничать, красть и убивать, когда этого потребует ситуация. Думаешь, твой случай был особенным? Твой Джим был просто еще одним грешником, и он лег под землю, как и все остальные. Открыты глаза или зашиты ниткой, все кончается одинаково.

Скажи мне, Джанин: ты готова к этому? Или собираешься и дальше закапывать детишек?

Джанин какую-то секунду таращится на него, потом выдавливает из себя ответ с кашлем:

- Нет. Я… Я не могу.

- Ты не можешь? – Он выплевывает эту реплику с фальшивым сочувствием. – Ты что, думала, мы действительно тебя *простили*? Одно то, что ты вернулась после смерти, не значит, что ты не заслужила смерть. Ты вернула себя потому, что в твоей душе есть одной искрой больше. Она может развиться и стать чем-то более великим, если

пойдет по правому пути. Если ты согласна делать то, что нужно, чтобы не дать миру обрушиться. И знаешь, что? У тебя нет выбора на этот счет!

- Нет. Должен быть другой путь. Ты – ты говорила мне о мосте, о том, что можно чинить вещи, заменяя кусочек за кусочком, раньше, чем оно все рухнет. Я могу это делать. Я могу помогать людям. Дайте мне помогать людям! – Она поднимает глаза на меня, ее кулаки сжаты. – Пожалуйста, Эвелин! Помоги мне это делать!

Я слегка наклоняюсь вперед и заглядываю ей в глаза, но что сказать, не знаю. Потом Мир говорит свою часть.

- Тогда, сладкая моя, тебе предстоит умереть. Долг призывает, и. раз ты не готова к нему, тебе предстоит встретиться с Колесом за твои грехи.

Одним скупым легким движением Теора Хетирк встает; она слегка пригнулась, словно ждет нападения.

- Я буду судьей в этом вопросе, - говорит она.

- Ты не можешь, - отвечает Мир. – Наши дхармы, наше дело.

- Я с ней согласна, Мир, - медленно, удовлетворенно тяну я. – Пускай она будет судьей.

- Один обвиняющий, один защитник, - отмечает Хетирк. – Подойдет. – Она простирает руку в направлении Джанин. – Итак, Чела, ты полагаешь, что эта женщина заслуживает Благой Смерти? Что ее душа не способна продвинуться по жизни дальше, не умножая страдания?

- Ты не гуру, - говорит он.

- Ты можешь исходить из того, что я говорю голосом Парамагуру Сенекса. До сих пор ты был готов это делать.

Джанин подрывается из кресла и оказывается у двери. Дверная ручка в ее руке не двигается. Она отдергивает руку и отступает назад, в прохладную тень деревянной хижины.

- Ты… Ты говорила, что я могу жить!

- Я собираюсь помочь тебе, Джанин, - говорю я, делая медленный шаг в ее направлении. – Она собирается тебе помочь.

- Я собираюсь судить, - сообщает Хетирк, снова устраиваясь в своем кресле. – Я хочу услышать, что будет говорить Чела Мир.

Касательно Джора

Джор (Jhor) – это форма Тишины (Quiet), которая просачивается в подсознание мага в качестве Энтропийного Резонанса и связана с убийством, мертвыми или Нижним Миром. Хотя пострадать от Джора может любой маг, Эвтанатос, следующие Чакрадхарме, склонны встречаться с ним чаще.

Существует несколько заблуждений касательно порчи смерти. Поскольку Эвтанатос тщательно ее изучали, они часто осведомлены и о мифах, окружающих это состояние. Впрочем, нежелание признавать факты и стремление считать желаемое за действительное поражают даже тех, кто сведущ.

Бесспорно, самый типичный миф состоит в том, что Джор проявляется только в виде своего рода «справедливого воздаяния» за действия мага. Это не так. *Любое* волшебство, касающееся убийства или мертвых, способно причинить Джор. Даже этически безупречное применение Искусств некромантии или убийства может отравить разум мага. Это не значит, что каждое заклинание порождает порчу смерти. Факт в том, что приступы Джора обусловены тем, что маг делает, а не тем, каковы его намерения.

Еще один миф: Джор проявляется только в ответ на применение Сферы Энтропии. Некоторые маги просто отказывались усваивать этот урок, опускаясь по нисходящей спирали в свой собственный личный ад. Несущие смерть заклятия Энтропии действительно склонны вызывать Джор, но это обусловлено тем, что они непосредственно вредят жизненной силе цели, и потому буквально сочатся Энтропийным Резонансом. Искусства Духа и Основ почти столь же часто провоцируют случаи Джора, поскольку первое используется для вызывания мертвых, а второе способно разрушать основополагающие структуры Теллурии. Сферы, которые просто атакуют один Узор другим (например, удары Силой), имеют меньше шансов спровоцировать Джор: обычно, хотя и не всегда, порча смерти обрушивается на мага именно когда он непосредственно обращается к энергии разложения.

Наконец, Джор не всегда проявляется как холодное и зацикленное на смерти поведение. Скорее он отражает намерение мага на момент события, спровоцировавшего приступ. Джор в любом случае подтачивает способность жертвы к сочувствию, но это может проявляться во вспышках ярости, зацикленности на мщении или даже на эгоцентрической меланхолии. Джор часто ассоциируется с

недостатками Парадокса, которые подходят теме Тишины. За магом, который страдает от крайних стадий порчи смерти, обычно следуют разложение, упадок социальных отношений и несчастные случаи.

Как и в случае с любой Тишиной, магического средства от Джора не существует. Эффекты Разума могут помочь страждущему, но в конечном счете маг должен победить безумие самостоятельно.

Как Уклониться От Погибели

С Джором нужно разбираться так же, как с любым другим видом Тишины: смотрите книгу «Маг: Восхождение». Рассказчик может счесть возможным причинить Джор, когда маг:

- обладает более высоким Энтропийным Резонансом, чем любым другим, и при этом убивает с помощью магии;

- использует Эффект, непосредственно разрушающий разум, тело или Аватар жертвы;

- совершает путешествие в Нижний Мир либо воздействует на тела призраков или мертвых;

- испытал травму от мучения или смерти кого-то близкого.

Рассказчикам не следует назначать случаи Джора легкомысленно или часто. К приступу порчи смерти скорее должны вести удары отдачи Парадокса, могущественная Изначальная (Primordial) магия или целая череда мелких эпизодов. Джор также может проявляться в виде Недостатков Парадокса, сообразных с масштабом ударов и натуре Тишины, надвигающейся на мага.

Хобгоблины Джора (индийские Эвтанатой называют их *Прета*) принимают облик назойливых призраков, оживших частей тела, демонов и других ужасов, возникших на основании парадигмы и личности мага.

Эффекты Разума можно использовать, чтобы усилить волю жертвы к выздоровлению. Каждый успех в Эффекте Разума 3 предоставляет бастион мысленного Резонанса. Это снижает сложность бросков на сопротивление Джору на 1 за успех, но не более чем на 3 (см. «Усиление способностей магией», книга «Маг: Восхождение»). У мага, создающего Эффект, должно быть не меньше одной Черты Статического или Динамического Резонанса на каждый

«действующий» успех: маг в своем роде «передает» их цели. Тасс или Нод иногда могут послужить заменой для личного Резонанса: одно очко Квинтэссенции обеспечивает один успех.

Аргументы за Смерть

Джанин сидит, вцепившись в ручки своего кресла. Мир расхаживает взад-вперед, а Хетирк ставит перед своим сиденьем маленький столик – свой судейский стол. Затем она идет к моей «подзащитной» и вытаскивает откуда-то из своей рубашки короткий кусочек кости. Им она проводит перед лицом Джанин и шепчет, завершая контрзаклинание. Джанин не будет использовать магию в ходе этого заседания – если это вообще можно называть «заседанием суда».

В потрепанном маленьком домике вроде этого мы выглядим, как детишки, играющие в закон, выкрикивающие какую-то похожую на юридические термины чепуху, пока родителей нет. Все это смотрелось бы абсурдно, если бы на кону не стояла жизнь женщины. Все было бы смехотворно.

Помнишь тот раз, когда мы накрыли ту компашку в Сан Хосе, которая делала фильмы из настоящих убийств? Мы вломились, как раз когда они снимали очередной эпизод, и перебили этих мясных кукол, работавших на немертвых, и их связного Нараку, и последний из них, который был с камерой – он все снимал, пока мы работали. Помнишь, что он сказал, Эв?

«Я знаю, вы собираетесь меня сделать, но пошлите пленку моему брату. Это бабло! Он сделает на ней достаточно, чтобы купить себе новую печень!»

Четверо мертвых в одной той операции, и мы несколько недель ржали каждый раз, как о ней вспоминали. Не изображай при мне маленькую мисс сострадание.

- Уебывай из моей головы, Мир.

Он ухмыляется мне маленькой недоброй ухмылкой и подгребает к столу Хетирк. Та достает потрепанную папку и шариковую ручку.

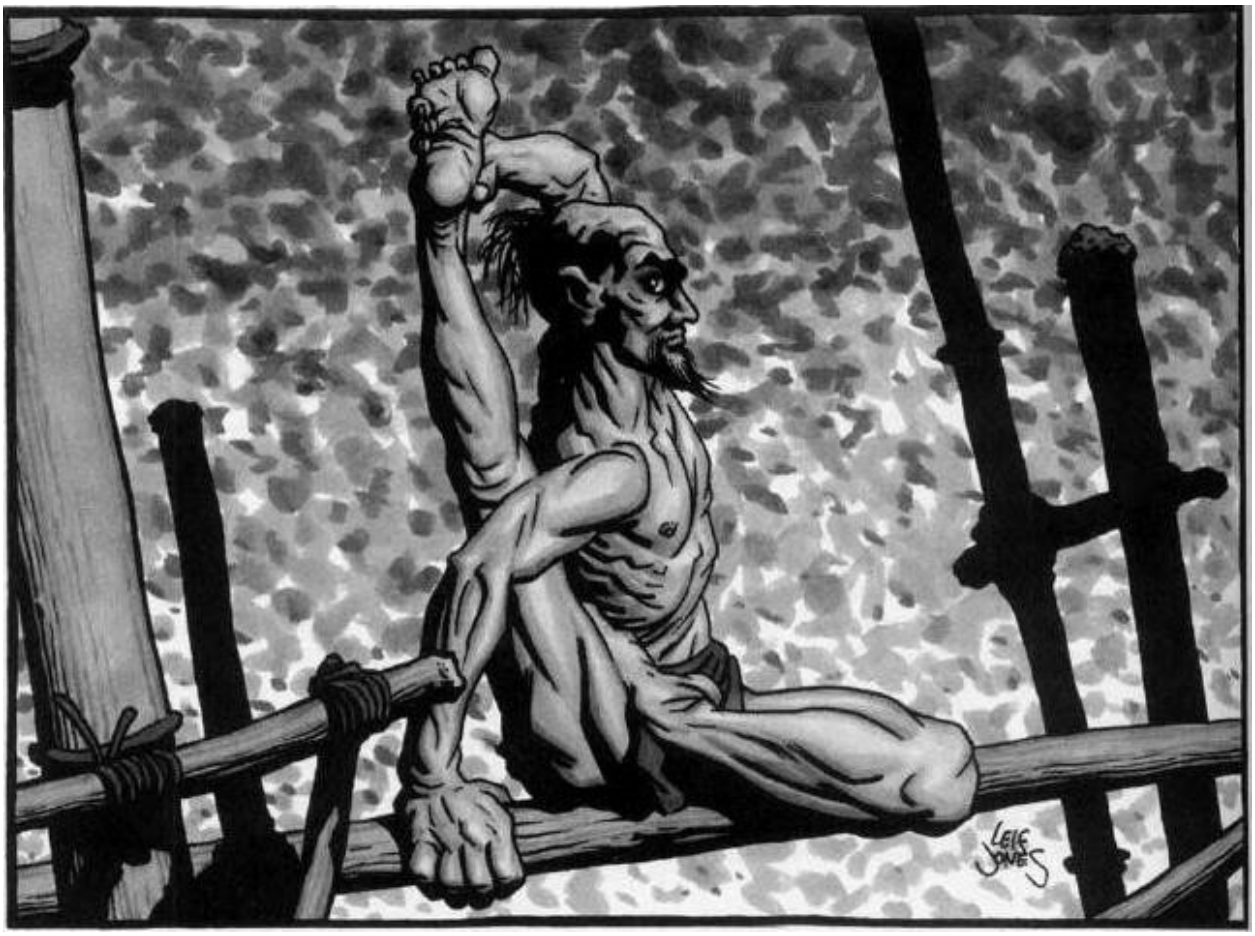
- Джанин Хоул была соучастницей в пытке и убийстве не менее чем двадцати детей.

- Не похищении, - уточняю я, - и она никогда не принимала участия ни в одном из этих деяний.

- Она закапывала тела, она кормила детей там, где их держали взаперти, и она не предприняла ни одной попытки положить этому конец. По мне так это выглядит работой сообщника.

Джанин трясет головой.

- Нет! Сначала я пыталась. Он… он не говорил мне, что делает, пока



мы какое-то время не пожили вместе. Он уже начал меня бить, и мы переехали в хижину, а к тому времени, как я узнала… Я не могла уйти. Вы понимаете?! Вы же можете читать мысли, вы знаете, что он со мной делал! Ты сказала…

Я поднимаю руку, прерывая ее.

- Ты говорил, что ей доступно искупление, Мир. Привести ее было *твоей* идеей. Праматар? – *Надеюсь, это верный титул*. – Он делает это из-за меня. Он хочет чего-то этим добиться, потому что до сих пор он пел совсем по-другому.

- Я совершил ошибку, - говорит он. – Я полагал, что прочел ее душу, но теперь я вижу, что принял ее страх за сожаление. Может ли испытывать раскаяние кто-то, кто отказывается искупить свои грехи посредством Чакрадхармы? Я полагаю, что она лишь изображает избитую женщину, чтобы получить обратно свою жизнь. В ней нет Атмана – только Нарака, ждущий возможности набрать силу.

Если она с такой легкостью была готова уступить злу раньше, почему бы ей не сделать это снова?

- Она Пробудилась. Ты сам видел, как она общалась со своим Атманом, Мир!

Теора Хетирк поднимает взгляд от своих записей.

- Уловка, созданная разумом достаточно хитрым, чтобы скрывать годы злодеяний. Это подтверждает ее отказ следовать ее долгу теперь.

Чодона говорит, что для нас невозможно выполнять наш долг, если мы закрываем наши сердца на страдание в мире вокруг. Мы никогда не должны закрывать наши глаза на боль окружающих или на боль, которую причиняют наши собственные действия.

Подлинное раскаяние всегда сопровождается желанием компенсировать совершенное. Она не проявляет этого импульса. У меня есть навыки Манаса, чтобы глядеть в ее разум, и я могу заверить вас, что это правда, даже если до этого я позволил собственной надежде ослеплять меня. Это означает, что Благая Смерть – единственный вариант для Джанин Хоул.

Вращение Души: Магия Танатоиков

Другим магам сложно понимать Эвтанатос. Они могут ценить рациональность их Искусств: многие Традиции согласны с тем, что Теллурией управляет всеохватывающий цикл. Что они не понимают, так это настоятельное желание Поворачивающих Колесо быть его стражами. Неужели они не могут использовать свою магию, не цепляясь за спорный и опасный этос?

Им не удается понять, что Чодона – это больше чем просто моральный долг, добавленный к стилю магии. Именно долг делает Эвтанатос священными и могущественными. Именно он позволяет им вообще использовать магию. В конце концов, душа должна быть чиста, чтобы связываться с Акаша, скрытым и бесформенным основанием реальности; без этого маг ограничен собственной малой нитью в клубке Судьбы.

Атман: Священная Самость

Все Эвтанатой полагают, что, если не брать в расчет Гилгул, Атман (Аватар) неразрушим, божественен и является источником бесконечного потенциала. Он учится осознавать собственную природу посредством бесчисленных перевоплощений. В некоторых рождениях он узнает о своей природе немного больше и уже не следует законам кармы, как в бытность Спящим. Пробужденный Атман обладает потенциалом достичь божественности или даже Мокши – Восхождения.

Карма и Клубок Судьбы

Если бы все разумные существа были способны проницать покров реальности и манипулировать ее внутренним устройством, вселенная очень скоро вновь распалась бы на изначальный хаос. Колесо обеспечивает структуру Локи (Теллурии), наделяя силой законы причины и следствия. Материалисты утверждают, что эти законы действуют только на физические феномены. Поворачивающие Колесо полагают, что и мистическая вселенная следует законам причинности. Они предшествуют тому, что происходит в материальном мире, и служат предпосылками для этого. Различные Эвтанатой называют это по-разному, но Традиция в целом называет это кармой.

Карма неизбежна и влияет на всякую вещь. Ничто, кроме Мокши, не способно преступить ее законы. Она – механизм, по которому совершаются все вещи. Когда разумные существа уклоняются от пути к освобождению, карма карает их. Когда они исполняют долг перед своим Атманом, они вознаграждаются. Лока реагирует на коллективную карму Спящих, и имеют место физические законы и события. К сожалению, состояние дел Мира Тьмы заставляет многих Эвтанатой верить, что Спящие уже слишком далеко зашли, и их не спасти. Следуя за аморальными вождями и эгоистичными импульсами, они пожинают скорби коллапса экологии, войны и, в конечном счете, Армагеддона. Иерохтоной называют эту глупость гордыней, и маги более чем способны взращивать ее в самих себе.

Дхарма: Священный Долг

Колесо проворачивается вновь и вновь, к цели, которая достигается лишь при завершении каждого Цикла, когда боги разрушения разделяют Локу на изначальные частицы и воссоздают изначальную гармонию. Все души подготавливают себя к этому концу, следуя специфическими путями. Индийские Эвтанатой называют этот путь дхармой, хотя используются и другие наименования, вроде гейса у Айдед.

Дхарма – это долг, назначенный Атманом и Колесом. Долг всякого существа – продвигать свой Атман к Восхождению. Если они допускают заминку в исполнении долга, Колесо проворачивается, чтобы наказать их болезненной кармой. Если они достигают успеха, они вознаграждаются доброй удачей и, в свое время, единением с божеством.

Эвтанатой отличаются в том, что им назначен самый трудный и самый священный долг: Чакрадхарма, как она открыта в Чодоне. Чтобы обрести освобождение, они должны силой продвинуть дхармы всех иных существ. Скрытые труды и Благая Смерть – это инструменты, которыми нужно пользоваться при следовании их святому закону. Верность этому закону позволяет им обретать все большую связь с Атманом и самим касаться божественного состояния, даже если это означает, что их дхарма иногда оскорбительна для других магов.

В качестве «силовиков дхармы» Эвтанатой вынуждены сталкиваться с неприятными сторонами реальности, относящимися к людям, на которых они влияют, и Колесу, которое приводит все вещи в движение. Предназначение в конечном итоге может быть морально, но иногда оно несет с собой темные истины, которым следует подчиняться во имя высшего блага.

Сиддхи и Единение с Божеством

Сиддхи (магия) – это не искусное манипулирование обезличенными законами, а состояние бытия, обеспечиваемое тщательным послушанием карме. Хотя карма *действительно* неизбежна, духовно продвинутым существам Колесо дозволяет обращаться к изначальному Сущему, называемому Акаша, Ом или Крик Творения, еще до того, как оно соткется в Узоры и циклы Локи. Если они используют эту свою привилегию, чтобы деконструировать Локу, то таким образом противоречат дхарме бессчетных Спящих и собственной священной цели. Карма карает их, и приходит удар отдачи Парадокса.

Новопробужденный маг – это немногим более чем человек. Его дхарма не позволяет ему самостоятельно манипулировать Акашей. Вместо этого он должен использовать ритуалы, чтобы слить свой Атман с божеством или с сущностью, символизирующей тот аспект Локи, который он хочет изменить. Его фокусы позволяет ему достигнуть состояния воспринимающей медитации, в котором он обретает освобожденное сознание бога. Затем он может использовать его возможности, чтобы изменять реальность. По мере продвижения по своей дхарме он все более и более способен делать то же самое без ритуалов: его сознание становится божественно само по себе.

Эвтанатой всегода признавали традиционных богов древнего мира. С ростом Традиции добавлялись новые боги и изначальные символы. Когда маги смерти обращались к ведущим силам своих новых культур, добавлялись католические святые, важные математические формулы и фигуры из местных фольклоров. Современный Лакшмист может заполнять собственное сознание теорией вероятности в качестве нового проявления Богини; Чакрамуни может использовать божественный лик архетипов Юнга, чтобы исследовать прошлые жизни.

Освобождение

По мере постижения магом своей дхармы он учится признавать божественность собственного Атмана. Маг начинает откладывать свои инструменты и обходиться связью своей души с несотворенным космосом.

В какой-то момент приходит выбор. Станет ли сам Поворачивающий Колесо одним из богов, или он объединится с телом Создателя? Первый вариант вознаграждается тем, что маг сам становится одним из аспектов Цикла и охраняет поток этой изначальной силы. Однако пройти дальше и присоединиться к Сущему, которое направляет Цикл, означает Мокшу – окончательное освобождение от кармы.

Разумеется, некоторые немногочисленные маги отвергают оба этих пути и решают наставлять остальных на путь стремления к освобождению. Их Аватары, должно быть, очень скрытны, поскольку, несмотря на все истории о них, следов их дел довольно мало. Особенно в эти последние дни нынешнего Цикла.

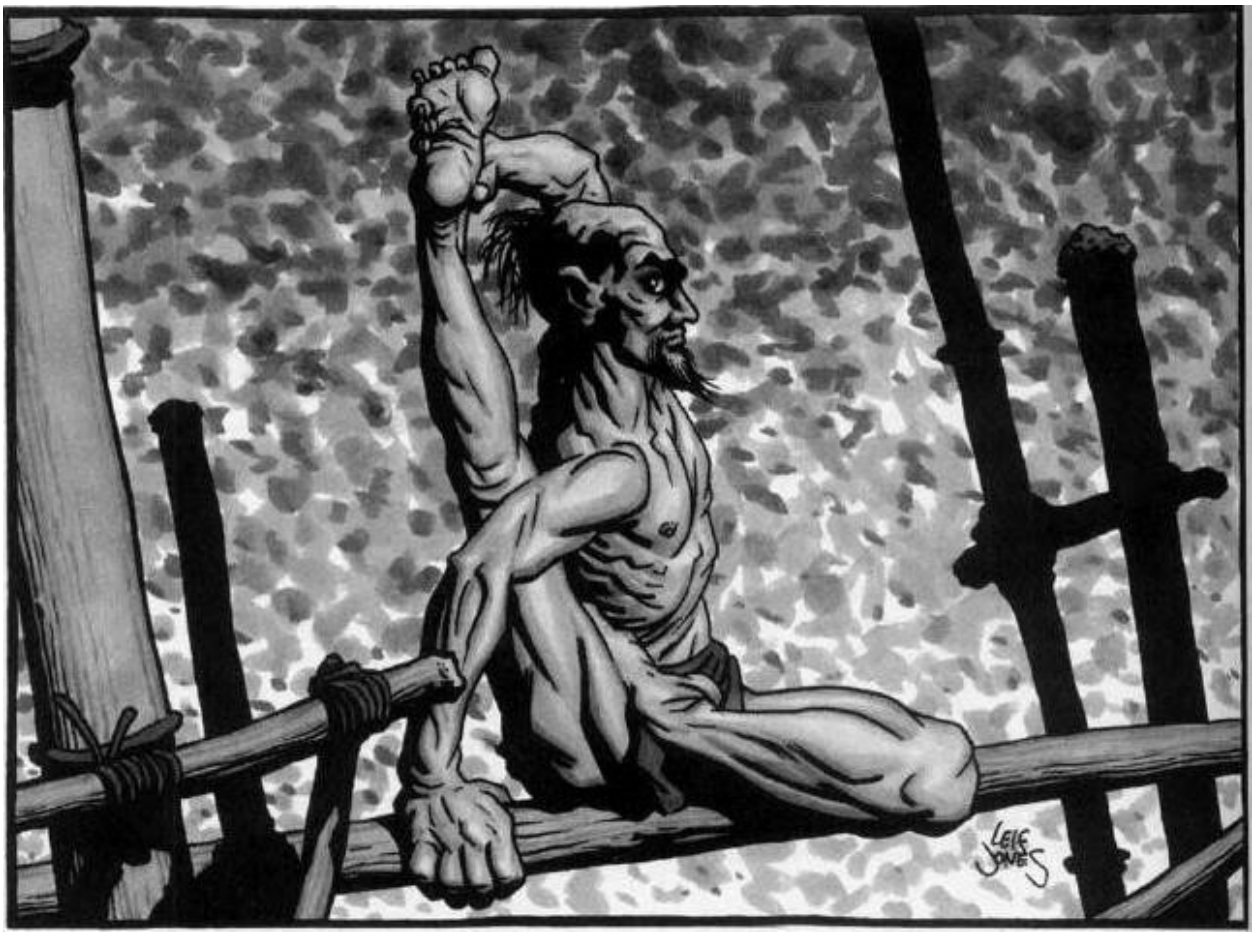
Инструменты Силы

Эвтанатой рассматривают фокусы как способы слиться с одним из атрибутов Колеса. Хотя в более старых фракциях предпочитают персонифицировать эти элементы как богов, более продвинутые маги смерти используют математику и абстрактные символы вероятности. Они возвышают свою способность к восприятию до уровня, на котором способны придавать несформированному Творению новые формы.

Ниже приводятся некоторые из их фокусов.

Аскетизм. Аскетизм отстраняет душу от плоти, позволяя ей достичь более высокого состояния бытия. Специфические практики направляют Атман на исполнение различных задач. Поскольку цель состоит в том,

чтобы освободить душу, эти практики могут быть очень жесткими, включая нанесение порезов, пронзание плоти железными гвоздями (как считается, они посвящены Кали) и максимально суровый пост. Многие Эвтанатой избегают аскетических практик, считая их «ненастоящими» (добровольное страдание – не то же самое, что реальные муки); большинство использует им по какому-то



специфическому поводу, а не как стиль жизни. **Способность МЕТ** (Mind’s Eye Theatre, «Театр Мысленного Взора»): **отсутствует**. Умерщвление плоти наносит один уровень летального урона. Обращаем внимание на очевидную истину: вам ни при каких обстоятельствах делать что-то, что может причинить вред вам или кому-то другому. Просто опишите практику и / или изобразите ее жестами; если нужно, отметьте потерянный уровень здоровья.

Колокольчики и Барабаны. Ритм улавливает пульс Цикла, отсчитывая его мгновения и вводя в мистические трансы. Эта практика популярна среди Нататапас и Мадзимбабве. **Способность МЕТ: Исполнение** (Performance).

Кости и Трупы. Труп символизирует временность нити жизни и обладает симпатической связью с Изначальными энергиями. Помимо очевидного использования в ритуалах некромантии, части тела также представляют текущий по Колесу поток существ, которые сбрасывают старые оболочки и обретают новые. **Способность МЕТ: отсутствует**.

Компьютеры и Математика. Цифровое представление структуры и замысла Судьбы притягивает концентрацию мага-Танатоика к реальности символов. Простые формы могут быть изменены в соответствии с их идеальными моделями. Эвтанатой, освоившие компьютеры, запускают в своих системах математические модели, которые описывают предназначения людей, объектов и целых сообществ. **Способность МЕТ: Компьютеры**.

Танец и Жест. Движения тела отражают движение Колеса и могут имитировать деяния богов. Позы йоги и изматывающие экстатические танцы также подводят душу к осознанию своего потенциала. **Способность МЕТ: Исполнение**.

Наркотики и Яды. Поворачивающие Колесо используют особые наркотики для каждого ритуала. Вместо попыток расширить сознание в целом они обустраивают свой прием наркотика так, чтобы он соответствовал божественному атрибуту, который они желают обрести. Яды практичны для исполнения Благой Смерти, но также они символизируют смертность и движение Колеса. Принятые в малых дозах, они позволяют Эвтанатой ощутить себя частью вечно живущей и вечно умирающей реальности. **Способность МЕТ: Медицина**. Вы ни при каких обстоятельствах не должны иметь при себе запрещенные или токсичные вещества. Используйте вместо них карточки предметов.

Стихии. Земля, Ветер, Огонь и Вода представляют скрытые, мистические свойства объектов. Греческие Эвтанатой ассоциировали смерть с землей; Орфей прошел в земли мертвых через пещеру. Другие маги благодарят землю за жизнь, которая растет из нее и возвращается в нее же. Огонь ассоциируется с кремацией и трансцендентностью: плоть и материя преображаются в яркую энергию. Вода представляет приливы и отливы Предназначения, а так же богов, которым посвящены конкретные реки. Ветры и бури – это естественные силы разрушения, которые сливаются в целое из мелких событий по всему миру, вроде взмаха крыла бабочки или медленного дыхания отшельника-аскета. Индийские Эвтанатой верят, что Акаша – это стихия, проявляющаяся как чистое ночное небо. **Способность МЕТ: отсутствует**.

Контакт Глаза-в-Глаза. Будучи «зеркалом души», глаза человека открывают его карму. Поворачивающие Колесо также способны направлять свой Атман через взгляд, влияя на другого человека. Это не то же самое, что поймать брошенный взгляд: речь именно о *контакте*, о длительном взгляде в глаза другой личности, которая при этом глядит в ответ. **Способность МЕТ: отсутствует**.

Погребальные Предметы и Собственность Мертвых. Могильные камни, приношения, кладбища и бойни обладают особой

связью с Нижним Миром. Используя магию Калананда (см. ниже), магу смерти желательно иметь при себе что-то, что представляло для мертвого ценность: призраки склонны защищать вещи, которые им когда-то принадлежали. Помимо такого очевидного использования, погребальные объекты освящают смерть для блага живых. Это учит остальных не бояться смерти и способствует более глубинному пониманию Колеса. **Система МЕТ: Оккультизм или Знания о Призраках**.

Игры на Вероятность. Жребии и игральные кости с незапамятных времен служили для Танатоиков фокусами. Результаты могут *казаться* случайными, но на самом деле они следуют неявным законам кармы. Современные Эвтанатой используют Таро и И-Цзин. Кое-кто из Лакшмистов находит азартные игры с высокими ставками эффективным (и прибыльным) способом творить магию. Считать ли обыкновенное шулерство (без использования сиддхи) полноценным случаем использования этого фокуса, вопрос открытый и обсуждаемый. **Способность МЕТ**: для некоторых применений это **Азартные игры** (способность хобби, эксперта или профессионала).

Мантры, Песни, Декламируемые стихи. Любой язык происходит от священного звука, который дал бытие Локе. Песнь творения проявляется во всякой вещи. У конкретных богов и законов природы тексты свои. Мантры фокусируют душу на божественном свойстве, а священные песнопения и поэзия придают силу магии, которая сходна с их предметом. **Способность МЕТ**: **Медитация** для мантр, **Исполнение** для песен и поэзии.

Медитация. Дыхание и ментальная дисциплина связывают мага с внутренней божественностью его Атмана. Это направляет его мысли на скрытые принципы Колеса. **Способность МЕТ: Медитация**.

Мистические Изображения. Мандалы, янтры, кельтские узлы и Веве вудуистов представляют основные силы космоса. Это могут быть простые изображения, начерченные на песке или муке, или замысловатые пиктограммы, показывающие всю Вселенную и ее богов. **Способность МЕТ: Ремесло**.

Очищение. Эвтанатой следуют самой трудной дхарме из всех. Чтобы не позволять эгоистичным намерениям или проявлениям нечистоты наподобие Джора искажать их магию, они очищают себя. Омовение, пост, период отшельничества и даже исповедь способны удалить пятна себялюбия и разрушительной кармы прежде, чем маг возьмется за дело. **Способность МЕТ: отсутствует**.

Жертвоприношение. Практика, которую обычно понимают неправильно. Жертвоприношения Танатоиков никак не связаны ни с

Благой Смертью, ни с попыткой умилостивить некую внешнюю силу. Они работают по-другому: связывают мага с богом или силой, которой он воздает почести. В жертвоприношении участвуют обе стороны, и таким образом их природа оказывается связанной. Обычны приношения животных и растений; добровольные человеческие жертвы редки, но случаются. Недобровольные жертвоприношения запрещены большинством интерпретаций Чодоны. Получение мистической силы от Благой Смерти в самом лучшем случае считается конфликтом интересом, и подобный путь обычно ведет к искажению. **Способность МЕТ: отсутствует**.

Посохи. Знак Филида Айдед или рунознатца из Хранителей Иггдрасиля, посохи (включая жезлы, раздвоенные посохи и скипетры) представляют божественный закон и способность мага карать нарушителей или вознаграждать добродетельных. **Способность МЕТ: отстутствует**.

Секс. В каком-то смысле секс выиграл Гималайскую Войну. Единение Кали и Шивы выражается сексуальной метафорой; Эвтанатой следуют примеру соединения Ведавати и Субранамьяна, надеясь достичь божественного состояния посредством тантрических практик. Сексуальная магия обращается к плодородию (вливанию силы в Цикл) и к смерти (движению Колеса к новым возможностям). Воздержание – обычная составляющая очищения, оно накапливает в воздерживающемся креативного потенциала. **Способность МЕТ: отсутствует**.

Оружие. Держать оружие с намерением его применить – это знак серьезности и готовности исполнять намерение. Также различное оружие служит знаками различных богов. Шиву символизирует его трезубец. И Рудра, и Дева Артемида были выдающимися лучниками. Далее, бой ставит мага перед лицом смертности и этики убийства. Эвтанатой посвящают свое оружие Чакрадхарме тем, что наносят особые начертания или тем, что куют свой инструмент собственноручно. **Способность МЕТ: Ремесла** используются для создания оружия или для придания ему уникального вида.

Аргументы за Жизнь

Теора Хетирк записывает все это быстрым, четким курсивом, и поднимает глаза на меня.

- Чела Эвелин Кинселла. Пожалуйста, представь свои аргументы.

Я оглядываюсь и тоже встаю, и неожиданно ощущаю, как затекло все мое тело. Напряжение тянет мою спину, позвонок за позвонком. Направо от меня ужас в глазах Джанин; ее побелевшие руки сжимают бока кресла. Налево Мир поводит плечами и принимает расслабленную позу. Передо мной невыразительные глаза Хетирк, кажется, охватывают всю комнату сразу.

- Да… Ну, Джанин Хоул заслуживает жизни и достойна места среди Поворачивающих Колесо. Движение вещей непрерывно, и нам нужно признать, что мы не можем применять старые обязательства к каждому Эвтанатос.

Мы следуем Чакрадхарме. Мы клянемся поддерживать тот долг, который Колесо назначило каждому живому существу. Мы всегда понимали это как способность принести любую жертву и совершить любое деяние в защиту истинной дхармы. Мы предотвращаем стагнацию и вырываем искажение из цепи Творения.

Почему мы думаем, что Чакрадхарма является неким исключением для Колеса? Она должна меняться со временем. Мы не можем более ожидать, что каждый член Традиции будет продолжать убивать. Пробужденные слишком редки и ценны для этого, и Джанин – Пробужденная.

Мир – в смысле, Чела Мир прав: ни одна другая Традиция ее не примет. Наша встреча с Хором подтвердила это для меня, так что обоснованных сомнений быть не может. Следует ли нам направить ее к Благой Смерти и заставить обрести новую жизнь, закрыв глаза на подлинную природу ее души?

Праматар, твой собственный Гуру ранее занимался реабилитацией Поворачивающих Колесо. Он взял *тебя* после Хелекара. Другая его Чела, Аманда, в предыдущей инкарнации была Нефандусом, и…

- Он убил ее, - говорит Хетирк. - Он убил ее инфернальную инкарнацию без колебания. Я не могу принять никакую аналогию, которая навлекала бы стыд на Сенекса или создавала прецедент, связывающий руки иных Эвтанатой. Атман чист в основе своей, мисс Кинселла, но иногда он принадлежит невозродимому монстру, у которого его надлежит отторгнуть.

Что касается меня, на кону были материи много большие, чем мое собственное благополучие. Полагаю, я прояснила их для вас, передавая сообщение Сенекса, Чела.

Да, я сказала не то, правильно? Я провожу ногтями по волосам и секунду гляжу на свои ботинки.

- Хорошо. – *Мне жаль, Мир.*

- Чела Мир лжет. Я полагаю, он знает, что Джанин Хоул хочет поступить правильно и искупить свою связь с преступлениями. Я полагаю, он знает, что она помогала своему мужу из страха за свою жизнь. Я не умею читать разум, но я беседовала с ней. Я доверяю своей интуиции, но знаю, что тебе нужны доказательства. И потому я хочу, чтобы утверждения Мира были расследованы тобой, или, если у тебя нет сиддхи для этого, то другим Эвтанатос, у которого они есть.

- Ты понимаешь, в чем ты обвиняешь его? – Спрашивает Хетирк. – Ты понимаешь, что можешь быть наказана за предъявление ложного обвинения, и *особенно* если речь о Чакравате Врата?

- Да.

- Тогда, Чела Мир, ты откроешь мне разум.

Он выпрямляется в кресле.

- Ты легко можешь измерить Тамас в моих словах, Праматар.

- Нет. Слишком легко отразить, слишком легко скрыть среди сиддхи, которые не позволяют мисс Хоул бежать или обратиться к ее Атману. Я также хочу разделить то, что увижу, с Чела Кинселла.

- Праматар, мои мысли принадлежат мне. Я заслужил свое место среди Эвтанатос и в Золотом Потире. Тебе следует принять мое слово на веру.

Хетирк выскальзывает из-за стола и в несколько длинных, уверенных шагов оказывается рядом с Миром.

- Смотри на меня, - говорит она и хватает одно из его запястий в свои маленькие белые руки.

Он делает это, и комната кружится. Это *Шрути*, «То, что помнят». Я могу видеть…

- Кости Эв работают, ее твердая основа несет на себе мясо; она толкает Джимми по комнате. Я смотрю, как она швыряет женщину на пол, и красная аура ее гнева согревает меня. Она такая яркая и чистая. Это единственное, что согревает меня после того, как я вернулся из Сердца Обезьяны.

- В моих руках потертые жилы; я смотрю на эту иссеченную шрамами суку. Нам нужен третий, чтобы прибить Янычар в Балтиморе, и я слышу тихий шепот Атмана под ее бесчувственной плотью. «Ее можно спасти» *- говорю я. Какая разница, правда это или нет? Она работала на Джимми, теперь может работать на нас.*

- Джанин наполнена огнем Пробуждения; ее надежда и чувство вины разрушают податливость, которая делала ее полезной. Мне придется найти кого-то еще.

- Удавка вгрызается в ее трахею. Поднимись ко мне, Атман. Поднимись, и мы сотрем в пыль наших врагов, бесполезную дрянь, мясо. Покажи мне свое нутро, свои прочные кости. Делай, что говорят.

- Мой взор заполняет череп Хетирк. Ты знаешь, что пришло время очистить этот мир? Что не будет окончательного спасения, пока мы связываем себя какой-то несчастной этикой ради блага других Традиций?

Затем комната бросается назад и заполняет мои глаза. Быстрая, словно кошка, Хетирк вгоняет два жестких пальца в ямку между ключицами Мира. По его телу проходит спазм, он рушится, наполовину успев вытащить пистолет. Хетирк обрасывает ствол пинком, и он отлетает, крутясь по доскам пола.

Я подбираю пистолет. Мои бедра слегка опускаются, мои запястья становятся продолжением оружия.

Мир учил меня стрелять. Я не знала, что Джор в нем был настолько скверен. А что теперь? Хетирк будет его судить? Хетирк из чертова Хелекара и Джанин, пешка убийцы, заберут его?

Я отступаю на шаг и направляю посеребренный револьвер 38 калибра на Хетирк, вставшую на колени рядом с телом Мира, затем на эту трясущуюся маленькую женщину, Джанин.

- Эвелин.

Ты была слишком слаба, чтобы сама постоять за себя, и вот, крайним оказался мой мужчина. Мой палец ложится на курок.

- Эвелин.

Я выдыхаю: ощущение, как будто из моих легких уходит горячий дым. Это голос Хетирк.

- Он без сознания, - поясняет она, вставая и отпуская его запястье.

- Я нарушила поток праны через его верхние чакры. Сегодня вечером никто не умрет.

Сиддхи: Пульс Души

Будучи синтетической Традицией, Эвтанатос коллективно являются сильными поборниками системы Девяти Сфер. По отдельности группы Танатоиков склонны использовать собственные способы классификации магических эффектов, но, поскольку магические стили в пределах одной Традиции так сильно различаются, в общении между фракциями используется система Совета.

До возникновения понятия Сфер Чакраванти полагали, что сиддхи – это не «заклинания», а естественные возможности духовно продвинутого существа. Для Поворачивающего Колесо было нормальным обладать одной-двумя постоянными магическими силами. Странные Достоинства (например, «Салонный Трюк», «Медиум» etc.), которые принадлежали конкретному Эвтанатос в нескольких его воплощениях в Традиции, являются сохранившимися проявлениями этого старого стиля.

В конечном счете, Сферы суть проявление внутренней божественности Атмана и его способности принимать облик божества. Как изменяются боги, так изменяются и их проявления. Сентиментальность – нетипичный для Танатоиков порок; большинство вполне устраивает двигаться вместе с Колесом и принимать новые пути следования дхарме и поиска освобождения.

Связи: Аньявин (Anyawin), «Целое»

Изначальные нити соединяют все вещи. С поворотом Колеса карма перемещает вещи по пространству, внося беспокойство во все полотно вечности. Всякое движение есть часть великой игры Колеса, которая продвигает все души по дороге к освобождению.

Симпатическая магия признает скрытые связи между объектами в клубке Ариадны. Карма связывает воедино все; подобные связи нелегко нарушить.

Энтропия: Тамас (Tamas), «Темная Инерция»

Это Сфера, которая и воодушевляет, и беспокоит служителей Колеса. Тамас – это разрушение творения. Все, что иссякает или прекращает быть, обязано своей судьбой темной длани Энтропии. Так было всегда, хотя современная эра, похоже, порождает гору разложения с каждым движением к обновлению. Тамас можно ускорить

или замедлить, но невозможно полностью обмануть. Однако и этот распад прокладывает путь обновлению.

Эвтанатой очень активно (хотя совершенно точно не эксклюзивно) пользуются этой Сферой, обращаясь к богам посредством всевозможных фокусов или просто рассчитывая вероятности и подобающим образом «подталкивая» события.

Силы: Теджас (Tejas), «Сияющая Мощь»

Энергия неизменно присутствует во всякой вещи. Колесо проворачивается, и его движение становится огнем, тьмой, ветром и всеми могучими проявлениями мира природы. Эти стихии можно призвать из их укрытия, ими можно манипулировать, сливаясь с богами, которые контролируют подобные вещи. Вращение в танце, оружие и посохи призывают активные элементы Локи.

Хотя Эвтанатой отлично умеют использовать меньшие проявления этой Сферы, они склонны избегать действительно мощных дел, особенно уровня Адепта или Мастера. Магия такого рода принадлежит к миру богов. Ее стоит призывать только тогда, когда маг уже достаточно мудр и может обходиться без внешних инструментов. В любом случае, Теджас манипулирует основными стихиями, а Эвтанатос более интересуются выходом за рамки законов, которые управляют самим Колесом.

Жизнь: Прана (Prana), «Дыхание Жизни»

Проявляя собственную божественность, Колесо побуждает жизнь осознавать себя и подниматься вверх, сквозь борьбу и перерождения. Жизнь движется через весь Цикл и постоянно меняется. Смерть внутренне присуща жизни: одно наделяет другое смыслом и дополняет круг бытия. Энергия жизни, движущейся от сущности к сущности, называется Праной. Поворачивающие Колесо учатся ценить ее вкус, с тем, чтобы ее отнятие представлялось тем более серьезным, а ее защита – тем более святой.

Йога, наркотики и танцы настраивают Эвтанатоса на его собственную Прану. Аскетизм показывает ему, как энергия истекает наружу, и учит перемещать ее от существа к существу. Заглядывая в глубину, он ищет внутренние чакры, которые отвечают за различные проявления жизни, и знание о том, как они связаны с Великим Колесом.

Материя: Пракрити (Prakriti), «Форма»

Без Праны или извержения Теджаса материя есть инертная форма, состоящая из безмолвных атомов, удерживающих себя в пространстве. И все же вещи обретают бытие в результате кармы, дабы награждать или карать их формой. Понимая цель предмета и его связь с Гобеленом, Эвтанатос может влиять на него.

Спонтанное сотворение – типичный способ Гуру продемонстрировать свои силы. Медитативные и молитвенные сиддхи способны пролить на достойного дождь богатств, в то время как грешники видят, как их имущество истаивает в ничто и оставляет их размышлять над своими ошибками.

(Прим. переводчика: в оригинале «pakriti», очевидная опечатка).

Разум: Манас (Manas), «Разум»

Манас – это часть божественной природы, которая взаимодействует с Локой, осмысливает Колесо, усваивает его уроки и несет их с собой в новые рождения. Без сознания Атман воистину Спит, не способный понимать обязанности, которые он должен исполнять, чтобы воссоединиться с космосом.

Зрительный контакт, мантры и песни дают магу дисциплину и касаются умов других, напоминая им об их долге и указывая им на подобающую им дхарму.

Основы: Вач (Vac), «Речь»

Изначальный Звук даровал этому Циклу бытие, а жертва дала ему форму. Дрожь и кровь жизни от этих действий пронизывают всякую личность, предмет, мысль и дух в Локе. Боги способны слышать этот изначальный звук во всем. Поворачивающий Колесо, который желает делать то же самое, настраивает себя на разум самых могущественных богов: троицу, которая создает, сохраняет и разрушает космос.

Эвтанатой рисуют символы, пляшут для богов и очищают себя, чтобы открыть свою сущность для звука всех вещей.

Дух: Чит (Cit), «Сознание»

Сознание находится в постоянном движении. В конечном счете оно проявляется как символы, которые помыслили думающие существа,

либо как составные части изначальной истины. Всякое сознание восходит к состоянию божества и к единению с Колесом, что породило его. Не сумев следовать своей дхарме, некоторые могут сбиться с пути и стать демонами. Пороки в Колесе способны отравить изначальных духов и дать начало духовной порче. Обращаясь к собственному Атману, Эвтанатос может силой возвращать сущности на подобающие им дхармы или сам ходить по мирам других духов.

Танец, аскетизм и очищение направляют магию Читты по ее пути. Призраки сильнее всего нуждаются в содействии: они остановились в своем пути к просветлению, и им требуется помощь на этом пути. Другие духи тоже могут нуждаться в наставлении на подобающий путь, но часто они настолько чужеродны, что обычный маг смерти вряд ли разберется, в чем может состоять этот путь.

Время: Сат, «Существование»

Время – это движение Колеса, и оно наделяет существование значением. Даже боги следуют по своим собственным циклам. Дурга поражает асуров в каждую из бессчетных кальп; Маруты вновь и вновь сокрушают все помехи для Последних Дней. Боги, однако, воспринимают время иначе: вся история мира для Шивы как одно мгновение глаза. Таким же образом и маг в процессе духовного роста по-разному воспринимает время в различных состояниях. Когда он на самом деле понимает колесо, он способен даже путешествовать вдоль него к различным точкам, полагаясь на якорь неподвижной и совершенной природы своего Атмана.

Танец и песня соединяют Поворачивающего Колесо с силами и дают ему их способ восприятия. Изучая Колесо, он может видеть события, повторяющиеся вновь и вновь, и способен перешагивать на соотносящиеся точки Цикла.

Акаша: Изначальное Бытие

Великое Колесо включает все, что существует, когда-либо существовало и когда-либо будет существовать, но даже оно опирается на более твердую основу. Акаша – это сырое творение, слишком бесформенное, чтобы называть его хотя бы Квинтэссенцией, но кипящее возможностью. Оно – духовная субстанция, которая соединяет все и несет карму по пространствам между сущностями. В этом море хаоса лежат семена всякого потенциала – и, возможно, скрытая воля, которая все это направляет к более высокой цели.

Акаша просачивается в мир вспышками медленных, малозаметных потоков. Именно один из таких потоков обнаружило Братство Акаши и сумело вырастить из него сад для своих собственных умов. В этом Эвтанатос видят великую надежду на свою десятую Сферу, но их раздражает то, что Братство едва подозревают о ее важности. В итоге они ошибочно принимают шум от собственных умов за силу, которая вмещает этот шум.

Песни Погибели и Освобождения: Заклятия Танатоиков

Некоторые оккультисты обвинили бы магию Эвтанатос в том, что у нее противоречивые цели. Традиция рассматривает себя как целителей и обихаживателей Колеса, однако они обладают выдающимся арсеналом техник, предназначенных прекращать жизнь.

Поворачивающие Колесо не видят в этом никакого конфликта. Смерть – это часть движения Колеса, которое поддерживает всю жизнь. Она завершает цикл и дает вещам возможность обновиться и восстать вновь, когда окончатся стагнация и гниение.

Следующие ниже заклятия (rotes) – это небольшая подборка примеров из магических практик Танатоиков, от величественных и вульгарных до незаметных, но действенных. Помимо них, несмотря на свой неоднозначный подход, Эвтанатой знают и практикуют техники, общепринятые среди всех Традиций.

Взгляд на Рассыпанные Лепестки Лотоса (* Энтропия, ** Время, опционально ** Связи)

Это заклятие – усложненная версия пророческой магии, общей для многих Традиций. Маг следует за нитями Судьбы по нескольким путям сразу и узнает многие возможности, которые может скрывать будущее. Некоторые Поворачивающие Колесо используют кости или жребии. Другие предпочитают сложные компьютерные симуляторы и медитацию.

Система. Энтропия позволяет магу читать несколько временных линий вместо одной, доступ к которой дает обычное предсказание. После того, как успехи распределены между целью (субъектом рассмотрения) и продолжительностью времени в будущем, на которое нужно заглянуть, каждый успех открывает одну возможность. Обычно

эти возможности довольно расплывчаты, но трата дополнительных успехов на каждое возможное будущее предоставляет большую ясность и большую детальность видения. Добавление Связей позволяет магу использовать это заклятие на расстоянии.

МЕТ. Подмастерье (Apprentice) Энтропии, Посвященный (Initiate) Времени, опционально Посвященный Связей. Проведя полный ход в медитации или азартной игре, вы видите две варианта событий, которые могут произойти в течение следующей сцены или часа. Рассказчику следует сообщить вам, что может произойти, на основании его привилегированного доступа к тому, что происходит в течение игры. Если вы используете Связи, вы можете рассматривать цель на обычном для Связей расстоянии или с помощью таинного соединения. *Степени успеха*. Каждая степень успеха позволяет вам увеличить расстояние, на которое вы заглядываете в будущее, на одну степень.

Железный Аватар (* Жизнь, *** Материя, ** Разум, ** Основы, опционально **** Дух, **** Время)**

Шивасакти Айяватара когда-то считалось одним из заклинаний, давших определение Эвтанатос. Оно было данью памяти появлению святого Аватара в последнюю ночь Гималайской Войны, однако с тех пор его значение было искажено его самым увлеченным пользователем, Вурмасом из Хелекара. Это заклятие все еще время от времени используется Нататапас; известно, что Айдед применяли свой вариант, призывающий мощь Морригу.

Заклятие превращает творящего в четверорукого убийцу, обликом подобного гневному божеству и сочетающего признаки Кали и Шивы. Он увеличивается ростом до 10 футов, и его кожа обретает цвет кованого железа; в каждой из четырех его когтистых рук появляется угрожающего вида оружие. Обычно это мечи, хотя в разных явлениях появлялись и петли, и цветки лотоса, пылающие божественным огнем, и черепа, пожирающие Оджас врагов мага-бога.

Система. Помимо продолжительности, маг также должен потратить хотя бы один успех на увеличение силы (до минимума в 6), не менее трех успехов на поглощение летального и аггравированного урона (каждый успех дает один кубик на поглощение) и еще два, чтобы выпустить дополнительные руки, пригодные для использования в бою. Эти руки дают четыре дополнительных кубика к запасу кубиков мага на Рукопашный и Ближний бой; дополнительными успехами можно улучшить координацию движений (каждый успех дает два дополнительных кубика в запас на рукопашный и ближний бой). Три успеха уходят на добавление ауры сверхъестественного ужаса к

облику мага, и без того наводящему страх. Для большинства Спящих этого достаточно, чтобы сбежать с поля боя. Прочие, чтобы сохранить самоконтроль, должны сделать бросок Силы воли (сложность 6, нужно 3 успеха). Далее маг должен потратить четыре успеха, чтобы создать для своего облика оружие (для каждой руки), и, наконец, еще один успех и три очка Квинтэссенции, чтобы наделить силой все заклятие. В качестве оружия обычно призываются мечи, хотя иногда используются и различные варианты «Святого Удара» (см. «Маг: Восхождение»). Оружие, будучи зачаровано Основами, наносит аггравированный урон.

Поскольку заклинание отнимает много времени, Эвтанатой часто добавляют к нему Сферу Времени, чтобы вызывать его как «подвешенное», когда у мага возникнет в нем нужда. Наиболее опасный вариант заклятия также включает Сферу Духа; в этом случае творящий приглашает дух разрушения войти в его тело. Маг обретает полный доступ к Чарам духа, но любой результат, кроме полного успеха, открывает мага для одержимости.

Очень немногие Эвтанатой способны сотворить это заклинание в одиночку с достаточной надежностью, так что обычно речь идет о целой группе, работающей, чтобы усилить боевые возможности защитника Марабута. Не нужно и упоминать, что это магия вульгарная.

МЕТ. Послушник (Disciple) Жизни и Материи, Посвященный Разума и Основ, опционально Адепт (Adept) Времени и / или Духа. Чтобы использовать это заклинание, вы должны набрать дополнительную степень успеха.

У вас уходит полчаса, чтобы совершить ритуальный танец, символизирующий богов разрушения. По окончании танца вы становитесь десятифутовым воплощением этих богов, у вас отрастают две дополнительных руки, появляются четыре меча, пылающих волшебством Основ, и наводящая ужас внешность. Этот облик дает вам семь дополнительных Физических Черт (не считая Черт, полученных за то, что вы вооружены) и способность игнорировать один уровень урона от каждой атаки Простым Тестом. Удары мечей наносят аггравированный урон. Также вы можете провести один ход, наводя ужас на одного конкретного противника. Если вы побеждаете его в Социальном Вызове (используя Запугивание), он должен бежать в ужасе и не способен приблизиться к вам в ближайшие десять минут. Заклятие длится одну сцену. *Степени успеха*. Каждая степень успеха продлевает действие заклятия на одну степень. Если вы обладаете рангом Адепта Времени, вы можете потратить одну степень успеха, чтобы сделать это заклинание Подвешенным Заклятьем (Contingent Effect) (см. книгу «Законы Восхождения»). Если вы обладаете рангом Адепта Духа, вы можете призвать в себя дух разрушения и во время

действия Эффекта использовать его Чары. Информацию о Чарах Духов смотрите в книге «Законы Диких», или просто считайте, что дух дарует вам возможность использовать заклятие уровня Послушника в Сфере, которую вы не знаете. Эта новая сила не причиняет Парадокс: его уже причинило заклятие, которое ее дало.

Дар Праны (или *** Жизнь, *** Основы)**

Эвтанатой – не только убийцы, но и целители. Медитируя на Великое Колесо и его действие на приливы и отливы праны (энергии жизни), Поворачивающий Колесо может передать союзнику дополнительную жизненную силу. Она будет привязана к чакрам получателя, пока он не получит рану. Когда энергетический баланс тела изменится, откликаясь на рану, дополнительная жизненная сила перетечет в нужное место и излечит урон. Для сотворения этого заклятия обычно используются песнопения, траволечение и кровопускания.

Система. Потратив успехи на продолжительность и назначение цели, а так же очко Квинтэссенции (фактически цель «зачаровывается»), далее маг каждым успехом создает «запас исцеления» из двух уровней здоровья. Если цель получает ранение до окончания срока действия заклятья, эти уровни здоровья автоматически излечивают рану, насколько это возможно. Излечение ударного урона считается случайным, излечение летального – вульгарно, за исключением мелких ран, а излечение аггравированных ран летально всегда. На этапе сотворения заклятия маг должен определиться с тем, какие раны будет лечить заклятие и должно ли оно работать в присутствии свидетелей. Это определяет сложность. Жизнь ** действует только на заклинателя, Жизнь *** можно использовать на других.

МЕТ. Посвященный или Послушник Жизни, Послушник Основ. Отыграв принятие внутрь травяного сбора и потратив очко Квинтэссенции, вы можете восстановить один уровень здоровья из урона, причиненного вам в следующей сцене. Вы должны определиться, будет ли это заклятие «вульгарным при свидетелях», «вульгарным без свидетелей» или «случайным». Если вы попытаетесь излечить рану, которая не соответствует типу сотворенного заклятия (например, сотворите заклятие как случайное и потом попробуете заживить булькающую дыру в груди посреди переполненного торгового центра), то заклятие не станет работать, пока вы не окажетесь в подходящей обстановке (например, в Убежище). Послушник Жизни может накладывать это заклинание на кого-то еще. *Степени успеха*. Можно потратить степень успеха, чтобы добавить еще

один уровень здоровья, увеличить на один уровень продолжительность действия, либо воздействовать на одну дополнительную цель.

Волшебная Пуля (Энтропия, ** Силы)**

Это заклятие представляет собой пересечение технологии и мистических сил, и Эвтанатой, которых устраивает включение в магию современной техники, творят его многими различными способами. Лакшмисты вырезают на прикладах винтовок математические формулы. Иронично настроенные участники Золотого Потира пишут на своих пулях «Прекраснейшему» на архаическом греческом.

Конечным результатом является пуля, которая, попав в цель, начинает на полную использовать маловероятные (но возможные) причуды баллистики, двигаясь в неожиданных направлениях, рикошетя в дополнительные цели и запутывая последующее расследование. Умелый маг смери способен уложить рассеявшуюся группу целей одним выстрелом.

Система. Силы и Энтропия направляют кинетическую энергию пули мощным и крайне маловероятным образом, позволяя магу поражать

многие цели одним выстрелом. Это работает, даже если во вменяемом

мире дополнительные цели никогда не оказались бы на траектории пули.

Каждый успех позволяет той же самой пуле поразить дополнительную цель. Игрок должен распределить свой запас кубиков на Огнестрельное оружие, чтобы использовать способность поражать множественные цели, однако мага не ограничивает обычная для этого оружия скорость стрельбы. Это заклятие часто используется с добавлением магии Времени, чтобы улучшить меткость стрелка. Использование Связей позволяет вести «непрямой огонь»: пуля рикошетит в цель, которую маг не видит, но может ощущать с помощью Связей. Верите вы или нет, это заклятие обычно случайное.

МЕТ. Посвященный Энтропии, Посвященный Сил. Вы заблаговременно готовите свое огнестрельное оружие. В следующий раз, как вы будете стрелять в противника, вы можете немедленно прицелиться еще в одного противника, которого можете видеть, или местоположение которого вы точно ощущаете магическими чувствами. Вы должны сделать против второй цели Физический Вызов (или Ментальный Вызов, если у вас есть способность Огнестрельное Оружие) со штрафом Черт 2. Считается, что этот дополнительный «выстрел» произошел одновременно с первым. *Степени успеха*. Каждая дополнительная степень успеха позволяет вам поражать одну дополнительную цель, но с накапливающимся штрафом Черт 2. Например, с одной дополнительной степенью успеха вы может поразить свою изначальную цель, одну дополнительную цель со штрафом на Черты 2 и последнюю цель со штрафом на Черты 4.

Лук Рудры (*** Жизнь, ** Силы, опционально другие Сферы)

Нататапас подражают могуществу бога-лучника Рудры и легендам о лучниках кшатриев (касты воинов) древней Индии. Другие Эвтанатой черпают силы из собственных легенд: например, воины Общины Гранатового Цветка сосредотачиваются на Артемиде. Поступая так, Эвтанатос делает свой лук сверхъестественно мощным, а себе дает силу, нужную, чтобы его натягивать. Это заклятие остается на удивление популярным за счет доступности и бесшумности соответствующего ему оружия.

Дополнительные возможности стрел зависят от божественного свойства, к которому обращается творящий. Рудра в ведической Индии был носителем чумы, так что его стрелы обычно несут на себе мощную болезнь.

Система. Каждый успех добавляет к одному выстрелу из лука два кубика урона. Стрелы Рудры несут аггравированный урон (за счет

Жизни ***): тело жертвы терзает принесенная ими болезнь. Кроме того, помимо первого успеха, чтобы попасть в цель, они требуют вдвое больше успехов на каждый выстрел. Другие божественные стрелы сжигают цели, наполняют их ужасом или причиняют иные неприятности. Для подобных эффектов нужны дополнительные Сферы.

МЕТ. Послушник Жизни, Посвященный Сил. Пропев гимн к богу лучников, вы увеличиваете силу своего лука и даете своим рукам силу, чтобы его натягивать. Сорвавшись с тетивы, ваша стрела наносит на один Уровень Здоровья больше урона. *Степени Успеха*. Вы можете добавить к вашему выстрелу из лука урон на один дополнительный уровень здоровья, или решить, что рана от вашей стрелы является аггравированной.

Гейс (Geasa) (*** Энтропия)**

Айдед знают важность ритуальных табу. Хотя временами они и мешают, они также способны давать необычайную силу, как в случае с боевой мощью Кухулина.

Как правило, Поворачивающий Колесо накладывает один или более Гейс после изучения ткани Предназначения вокруг цели. Типичные для этого фокусы – Астрология и Знамения. Затем маг просит Судьбу обратить свое внимание на цель заклятия. Гейсы часто накладываются при рождении, но случалось и такое, что их приобретали позже, или даже активно искали их получения в обмен на особое благословение, или *Буада*.

Ритуала наложения Гейса также включает дарование *Буада*. Поворачивающему Колесо нет необходимости магически создавать *Буада*: само Предназначение реагирует на основополагающее изменение, привнесенное принятием табу, и новое благословение дополняет его.

Система. Каждые два успеха позволяют магу наложить один уровень Недостатка Гейс на согласную с этим цель. Смотрите «Маг: Восхождение». Посмотрите в книге, какому уровню недостатка в пунктах что соответствует. В отличие от стандартного Недостатка вы можете использовать его, чтобы получить Достоинство или Черту «ни за что». Трата пяти дополнительных успехов делает табу постоянным. Что любопытно, маг не может контролировать то, каков именно будет появившийся гейс, хотя по завершении заклинания это станет ему известно.

На каждый пункт Гейса персонаж получает дополнительную Свободную Черту. Это и есть *Буада*. Заклинатель в общих чертах

выбирает природу *Буада*, но назначить ее точно не может. Например, он может провести ритуал, чтобы сделать его цель более могучим воином, но даровать конкретно мастерство владения мечом он не может. Игроку и Рассказчику следует обсудить то, в чем будут состоять *Буада*. Они будут помогать персонажу на всем протяжении действия заклятия.

Многочисленные гейсы (и соответствующие им *Буада*) наложить можно, но у таких ситуаций есть склонность давать скверные результаты: они оборачиваются противоречащими гейсами, которым невозможно правильно повиноваться. Поскольку творящий гейс маг не знает, в чем будет состоять гейс, пока не завершит заклятие, единственный способ не позволить субъекту запутаться – это отказаться их даровать.

Нарушение гейса (даже одного из нескольких) обрекает цель на Недостатки или отрицательные Свободные Черты (потратьте их на уменьшение Черт персонажа), в сумме вдвое большие, чем цена *всех* гейсов, накопившихся у персонажа. Двумя примерами судьбы, ждущей нарушителя гейса, служат мгновенный Гилгул и Темная Судьба (Dark Fate).

МЕТ. Мастер (Master) Энтропии. После чтения знамений или звезд вы можете наложить на субъект магический запрет по выбору Рассказчика в обмен на предоставление ей трех Свободных Черт. Эти Черты улучшают ее согласно общему настрою творимого заклинания и решению Рассказчика. Продолжительность того и другого соответствует продолжительности заклятия. Примеры включают усиление боевых способностей, удачу или мистическую мудрость. Если субъект нарушает запрет, он теряет шесть Черт по выбору Расказчика на время действия заклятия. Сотворение ритуала занимает 30 минут. Действие продолжается один день. *Степени успеха*. Каждая степень успеха добавляет еще три Черты в обмен на еще один магический запрет (и риск потерять дополнительные три Черты за нарушение) либо увеличивает длительность заклятия на одну степень.

Нектар Персефоны (* Связи, *** Жизнь, ** Материя)**

Это заклятие служит «визитной карточкой» печально известного Золотого Потира. Нектар Персефоны превращает обыкновенную жидкость в яд, который привязан к телесным сокам одной конкретной цели. Эвтанатой используют алхимию (вещества, которые соответствуют мистической «внутренней химии» цели) либо симпатическую магию (добавляя волосы либо телесные жидкости), чтобы создать яд, который будет действовать только на одну

конкретную заранее определенную жертву. Обычно его добавляют в напиток; любой, кто его выпьет, заметит, что вкус несколько необычен. В зависимости от алхимического баланса жертвы, питье может быть слегка сладковатым, горьковатым или солоноватым, но не настолько, чтобы это казалось необычным.

Варианты Нектара Персефоны используются для пищи, бытовой химии и газов. Также существуют версии, которые магически заставляют жертву состариться, усыпляют или вызывают видения. Некоторые Эвтанатой создают артефакты, которые обладают силой призывать Нектар Персефоны по желанию. Этим был хорошо известен Золотой Потир, за что секта и получила свое название, однако золотые кубки с тех пор вышли из моды: большинство Спящих ими не пользуются, и многие Пробужденные им не доверяют.

Система. Чтобы создать нектар, игрок должен набрать достаточно успехов, чтобы связать цель с токсином (согласно Таблице Расстояния Связей, см. «Маг: Восхождение»), причинить вред (два уровня непоглощаемых аггравированных ран на успех) и обеспечить продолжительность действия (т.е., определить время, после которого яд утратит силу).

Связи не позволяют веществу повредить кому-либо еще (Запрет), а Жизнь и Материя составляют сверхъестественно мощный токсин. Присутствие магии нектара можно заметить с помощью Осведомленности или других подходящих мистических чувств; если цель – маг, большинство Эвтанатой воспользуется дополнительной магией, чтобы замаскировать яд.

МЕТ. Послушник Связей, Послушник Жизни, Посвященный Материи. Используя алхимию или часть тела жертвы (например, прядь волос; помните, что нужно отыграть ее получение, не нарушая правила «Не Касайся»), вы создаете яд, который действует только на жертву. Яд сохраняет силу в течение одной сцены и причиняет один уровень аггравированного урона. *Степени Успеха*. Каждая дополнительная степень успеха причиняет один дополнительный уровень урона или на одну степень увеличивает время, в течение которого яд останется действенным.

Чудеса из Рук Судьбы

Эвтанатой хорошо осведомлены о том, что распад неизбежен для всякой вещи, и потому не склонны обзаводиться излишней материальной поддержкой. В то же время, экзотические дела, которые

ведет Традиция, позволяет им создавать Чудеса с уникальными свойствами. Многие зачарования, создаваемые Танатоиками, плотно привязаны к мифам конкретной культуры и таким образом пожинают кармические следы, оставленные историей и легендами. Однако количество исключений из этого правила растет: Лакшмисты и другие свободомыслящие Поворачивающие Колесо извлекают пользу из метафор современности.

Торк Донна

Артефакт, 7 пунктов; Редкий

Эти артефакты создавались Айдед прошлого, чтобы помогать им в путешествиях в Тех Дуинн, «Землю Под Волнами», где некогда обитали мертвые кельтов. Это позолоченные торки, т.е., шейные гривны, изготовленные из китового уса; на каждом из них вырезаны узлы, представляющие процессию душ на их пути в каменный дворец Донна.

Каждый торк позволяет своему владельцу совершать путешествие в Нижний Мир, погружаясь в море. Торк дает носителю способность дышать под водой и свободно двигаться в водах живых и мертвых миров. Он же указывает чистый путь к Тех Дуинну.

Тайна изготовления Торков Донна утрачена: последний был изготовлен в 1876 году покойным ведуном Айдед Ниаллом МакКаллумом. МакКаллум твердо верил в то, что знания нужно передавать устно, и не записывал никакие из своих техник. В наши дни Эвтанатой передают Торки Донна от мастера к подмастерью или используют их при обрядах инициации Дикша.

Система. Заклятие ** Материи, ** Сил позволяет носителю торка дышать и двигаться под водой, как если бы он был на суше; уникальное заклятие Духа *** позволяет ему физически входить в Нижний Мир. Также торк может провести его по относительно безопасному пути в Тех Дуинн; носитель при желании может отклониться от пути, но в таком случае торк не предоставляет никакой дополнительной защиты.

Жаждущее Лезвие Кали

Арете 4; Талисман / Фетиш, 11 пунктов

У этих печально известных Талисманов неоднозначная репутация среди Эвтанатой. Каждое Жаждущее Лезвие крадет жизненную силу своей жертвы; Квинтэссенция, высвободившаяся при ранении, передается носителю. Некоторые маги считают подобную энергию по определению запятнанной Джором, другие же рассуждают, что, раз вы все равно убиваете грешника, его силы можно использовать для чего-то хорошего.

Жаждущие Лезвия Кали изготовлены из черного железа. Они бывают разной формы – от крисов с волнистыми лезвиями и катаров до ритуальных мотыг, используемых тугами, чтобы копать могилы.

Система. Заклятие Духа ***, Основ *** наносит аггравированный урон (Сила + 1) и перенаправляет жертвенную Квинтэссенцию духу: два пункта на успех в броске Арете, но не более урона, который нанесло оружие. Несмотря на популярное наименование, этот дух не обязательно связан с Кали. На самом деле, поскольку эту богиню почитает три четверти миллиарда человек, более вероятно, что

явление «Кали» - это просто маска, которую дух надевает сообразно верованиям мага. Обитатели Умбры, облик которых связан с греческой или кельтской мифологией, тоже обитают в таких клинках.

Дух поглощает Квинтэссенцию и передает часть ее магу, удаляя *большую часть* негативного Резонанса, ассоциирующегося с недобровольным жертвоприношением (см. «Маг: Восхождение»). Маг получает половину Квинтэссенции (1 пункт на успех). Эту Квинтэссенцию следует отметить как полученную от лезвия.

Если эту Квинтэссенцию когда-либо используют для магического заклятия, которое должно причинить другому существу вред, маг получает Черту Энтропийного Резонанса (за вредоносное заклинание, а не за каждый использованный пункт) на все время действия заклятия. Если заклятие убивает другое существо, то Черта становится постоянной. Удары отдачи Парадокса, вызванные использованием Жаждущего Лезвия или полученной от него Квинтэссенции, обычно проявляются как приступы Джора. Эта Квинтэссенция всегда бывает первой, которая тратится на любое заклинание, и последней, которая используется для защиты от истекания Узора.

Некоторые Жаждущие Лезвия Кали (и особенно те, которыми пользовалось падшее Кровное Братство Вечной Радости) обладают и другими силами, уместными для инструмента убийцы. Разумеется, использование этих сил навлекает на носителя темный Резонанс, но они так чертовски удобны…

Бомба Дхармы / Яблоко Раздора

Чары; 5 за 2 точки Дополнения

Хотя это старые Чары, они стали весьма популярны среди молодых Эвтанатой, которые считают, что кому-то важно показать ошибочность его пути прежде, чем придется прибегнуть к Благой Смерти. Также они годятся для занятной шутки: «Бомбежка Дхармы» вводит в большое смущение магов-соперников, продемонстрировав их эмоциональные слабости.

В древности Яблоко Раздора создавалось под впечатлением греческих мифов. Это золотое яблоко, на боку которого написано на древнегреческом: «Прекраснейшей». Бомба Дхармы, которую предпочитают Лакшмисты, представляет собой хлопушку, которая взрывается вертушкой броских, завораживающих цветов. Каждая

версия многократно усиливает эмоциональные слабости жертвы; та далее начинает вести себя резко, мелочно и раздражающе.

Говоря более серьезно, эти Чары также используются, чтобы выявлять Нефанди и магов, пораженных Джором, которые, оказавшись зациклены на смерти, часто сдерживают соответствующие позывы. Шок от эффекта Чар вполне может излечить мага от не слишком тяжелого случая Джора, показав ему, насколько же искаженными на самом деле стали его мысли.

Система. Эффект ** Энтропии, ** Разума преувеличивает те эмоции, которые цели сложнее всего сдерживать. Мелкая зависть, корыстное себялюбие и нескромная гордость, до этого подавляемые, прорываются наружу действиями, если только игрок жертвы не сделает успешного броска Силы воли (сложность 6). Многочисленные Чары имеют склонность оказывать усиленное воздействие на группу. Компания, попавшая под их влияние, может увлеченно погрузиться в возмутительные состязания, ядовитые перебранки или даже, в особо тяжелых случаях, попытаться друг друга поубивать.

Калананда: Посох Смерти

Калананда – это термин Эвтанатой для магии смерти, которую остальные обычно называют «некромантией». Собственно некромантия (этим термином корректно называть только искусство общения с мертвыми) – это лишь одна из многих техник, которые наводят мост над пропастью между жизнью и смертью.

Этот термин также указывает на тот факт, что в царстве смерти в конечном счете распоряжается Владыка Мертвых. В ведическом пантеоне это Яма, у греков – Гадес, у иных народов по всей земле он носит другие имена. Его посох – это символ власти, который четко разделяет владения жизни и смерти. Делая эту границу менее безусловной, маг смерти тем захватывает его власть – либо сам сливаясь с богом, либо совершая ритуал неповиновения, как сделал Орфей, спустившись в Нижний Мир, чтобы спасти жену.

И перевоплощение, и мятеж, однако, тоже имеют свои правила. Орфей нарушил их и пострадал из-за этого. Эвтанатос собрали их воедино в виде устно передаваемого «символа веры». Хотя конкретный текст меняется от учителя к учителю, некоторые правила последовательно передаются большинством Гуру. Вот они.

Уважай тех, кто ходит по Нижнему Миру в одиночестве. Любой, кто в одиночку путешествует по землям мертвых, является силой, с

которой следует считаться, и, возможно, вовсе не является призраком. Перевозчики (Ferrymen) – это определенно духи совершенно другого рода. Некоторые создания из числа носящихся в бурях настолько искажены, что они вряд ли когда-либо существовали в землях живых. Одиноким путникам лучше предоставить идти своей дорогой.

Кроме того, Эвтанатос должен уважать и собственное одиночество. Призраки обладают сильными побуждениями и желаниями, и магу смерти не следует опускаться до их требований, если только они не служат Чакрадхарме.

Необходимость невозможно отринуть дважды. Эвтанатос может войти в Нижний Мир за счет силы божества или отважного нарушения природного порядка, но всегда есть предел тому, что он способен совершить. Орфей может суметь пройти в ворота Гадеса, но ему вряд ли позволят взглянуть на свою жену в нарушение договоренности с Богом Смерти.

Если по сути, Эвтанатосу советуют быть достаточно смелым, чтобы делать что должно, но достаточно сообразительным, чтобы принимать компромисс. В ведении переговоров с мертвыми ему следует принимать первое разумное предложение. Используя божественную магию, в обмен на свои привилегии ему следует возложить на себя гейс или иное ограничение.

Для мертвых материя и дух – одно. У этого высказывания троякое значение. Во-первых, некоторые призраки используют особую силу, чтобы перековывать души и тела мертвых в монеты, защищающие стены, мечи и другое добро. Подобные откованные из душ товары – один из двух единственных источников «материи» в Нижнем Мире. Другой источник представляет собой формы вещей, которые были разрушены в землях живых, однако обладали очень большим значением и потому сохранились по ту сторону. Второе толкование этого высказывания и констатирует, что духовная значимость по ту сторону Покрова становится материальной реальностью.

Наконец, многие призраки сами подвержены влиянию вещей из мира живых. Предметы, которые при жизни много значили для призрака, могут повлиять на его духовное состояние после смерти. Для многих призраков их тела, бывшие дома и любимые люди – все, что привязывает их к Нижнему Миру. Разрушить подобные «Оковы» или заявить на них свои права, согласно предписаниям Чодоны, означает поступить справедливо и для живых, и для мертвых.

Даже яснейшие сиддхи для мертвых – темное зеркало. Эвтанатой не должны улучшать положение призраков с помощью

Сферы Энтропии. Призраки несут необычайно сильную и сосредоточенную карму, которую не может изменить никакое количество магии. Даже простое заклинание, призванное помочь привидению найти путь в Мальстреме, призовет его саморазрушительную составляющую. Поглощенные тьмой, эти призраки опасны и для живых, и для умерших, и переходят к Великому Уничтожению, не завершив своей кармы.

Поэтому магу смерти следует вмешиваться в предназначение призрака лишь тогда, когда этим достигается некое высшее благо. Как и сами маги, привидения разбираются с духовными вопросами в одиночку.

Живи в мертвой плоти. Это высказывание содержит два важных урока. В первую очередь магу, путешествующему по Нижнему Миру, надлежит либо скрывать свою истинную природу, либо избегать упоминания своей связи с миром живых в беседах с мертвыми. Некоторые призраки относятся к живым с отвращением, другие просто со скорбью, так что лучше всего действовать тихо и аккуратно.

Во-вторых, магу смерти не следует слишком беспокоиться о своей физической безопасности. Как Кришна сказал Арджуне, Атман вечен и непобедим. Тело – это лишь оболочка, а сознание – лишь трюк, благодаря которому отмечается движение времени и пространства. Маг, который это забудет, имеет хорошие шансы сам стать призраком.

Держа в уме эти принципы, Эвтанатос говорит с мертвыми, уговаривает трупы и духов действовать и сливается с самим принципом смерти. Некромантия, некроургия и некросинтез – самые типичные поля для изучения. Другие направления деятельности существуют, но ими занимаются немногие, причем часть из них – лишь из-за зацикленности на Джоре.

Заклинание Призраков

В понятиях системы «Маг: Восхождение» за призывание и связывание призраков отвечает Сфера Духа. Призраки рассматриваются как духи, с нижеследующими дополнениями.

Необходимое знание. Темная Умбра – место загадочное. Чтобы использовать любую магию, которая пересекает Покров (Барьер, который отделяет Земли Кожи (Skinlands) живущих от Нижнего Мира), необходимо минимум два уровня Знания Призраков, или три уровня Космологии, или четыре уровня Оккультизма.

Приманка Разложения. Известно, что Энтропийные магия и Резонанс своеобразно действуют на призраков. Хотя магия Энтропии в Нижнем Мире творится с -2 к сложности, каждый успех увеличивает силу Тени призрака – разрушительного духа, который желает утащить его в Забвение. На каждый успех бросайте один кубик со сложностью 9; три успеха означают, что Тень овладела призраком, о котором идет речь, если он не сумел сделать успешного броска Силы воли (сложность 8). Призрак, подчиненный Тенью, может скрывать свое состояние или открыто демонстрировать всем присутствующим свою злонамеренность, но в любом случае он полон ненависти к магу и к самому себе, и будет действовать, исходя из этих чувств и используя все доступные ему силы.

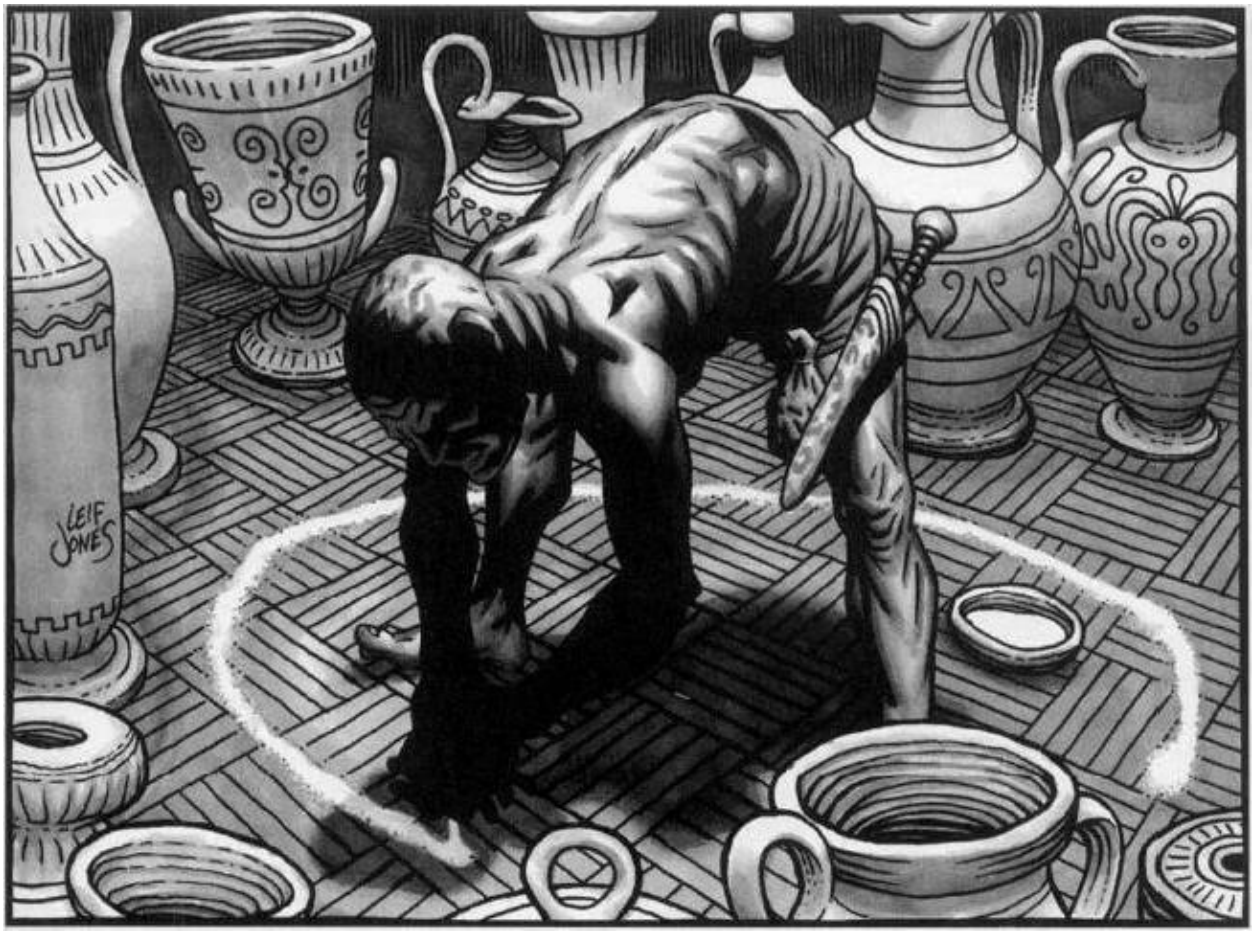
Если вы используете книгу «Призрак: Забвение», магия Энтропии, которая пересекает Покров, на каждый успех создает один пункт временного Ангста.

Путешествие Агама. Обычно, живое существо попадает в Нижний Мир посредством умирания. Шаг В Сторону при нормальных условиях нельзя использовать для входа в Нижний Мир. К счастью, магия Агама (описана ниже) вводит мага в состояние полусмерти и дает возможность войти в Земли Без Солнца и вернуться, пока его тело остается на грани смерти. Буря Аватаров влияет и на такой переход, так что большинство Эвтанатой зачаровывает свои тела до перехода, чтобы сопротивляться ранам.

Магам *случалось* проходить в Нижний Мир в своих живых телах. В пример часто приводят Орфея. В Эпохи Мифов отважные или безрассудные смертные могли пройти в земли мертвых через темные Отмели (Shallowings). Некоторые из таковых, возможно, существуют и по сей день. В теории, маг также может войти в Среднюю Умбру и найти тайные пути, которые ведут в Нижний Мир, но подобные путешествия требуют подробного знания космологии или знающего свое дело проводника.

Некоторые немногочисленные маги (например, обладатели Достоинства «Ходящий-в-Смерть» (Deathwalker) или носители одного из Торков Донна) могут входить в Земли Теней телесно. То, что путник обладает живой природой, очевидно для любого призрака, которому доведется на него посмотреть. Большинство призраков не переносит людей, являющихся в их царство во плоти: это напоминает им об их собственной утрате, и путника в лучшем случае воспримут как назойливого туриста.

Ходящие Мертвые



С тех самых пор, как Нижний Мир раскололся с силой тысячи обрушившихся внутрь Нихилей (Nihil), бури закидывают призраков на ту сторону Покрова. В результате мертвые вернулись в земли живых в невиданном доселе количестве. Некоторые вселяются в мертвую плоть, становясь немногим более чем зомби. Другие оказываются силой загнаны в трупы животных или даже в предметы. Небольшое количество сохраняет ощущение собственной личности, и многие из таких обладают неестественными силами призраков. Довольно многие безумны из-за травмы смерти и ужасающих разрушений в Нижнем Мире; другие злонамеренны и полностью подчиняются темным импульсам.

Хотя Эвтанатос давно стремились избавлять живущих от страдания путем отправления их на новое перерождение, подобный непрошеный поворот событий представляет собой еще одну помеху, новую и беспокоящую. Да, и в прошлом измученный призрак временами возвращался из могилы и начинал чинить месть, но таких было немного, мотивы их были очень весомы, и, сделав свое дело, они часто сами возвращались в землю. У шаркающих, ползающих и ходящих покойников подобных мотивов нет: их *вынудили* вернуться на Землю адские Мальстремы, которые проходятся по Нижнему Миру. И многие из них весьма рассержены этим.

Эвтанатос обратили внимание на эту проблему и сейчас пытаются разобраться с эффективным способом ее решения. Сначала их реакция была медленной: у большинства магов были более срочные проблемы, чем беспокойство насчет призрака, который вроде бы завелся в соседской машине. Когда Эвтанатос стали уделять больше внимания рассказам про зомби, явления призраков и бродячих «гремлинов» в вещах повседневного использования, они осознали, что проблема является весьма широко распространенной и способна разрастись до опасного масштаба. Ходящие мертвые могут оказаться великой угрозой для живых. Поскольку они уже мертвы, некоторые Эвтанатос указывают, что до следующего живого воплощения они находятся вне колеса кармы, и, следственно, способны необратимо изменить карму тех, кто еще живет.

Эвтанатос, которые сталкиваются с ходящими мертвыми такого рода, часто прикладывают все возможные усилия для упокоения этих созданий, завершая неоконченные дела, изгоняя души обратно за Покров или разрушая их тела. Это опасная и неблагодарная работа, как и все прочие их труды. Пока что Эвтанатос не обнаружили и способа прекратить это, так что могут только разбираться с конкретными случаями по мере их появления. Другие Традиции до сих пор закрывают на проблему глаза, но, поскольку непрошеные гости все прибывают и количеством, и силой, это может скоро измениться…

Некромантия

Общение с мертвыми – это искусство, существующее в большинстве культур. Эвтанатой окунаются в эту практику с головой, поскольку редко боятся смерти или святотатства.

Касание Духа и *Призыв Духа* – основные инструменты некроманта. Первый позволяет ему проецировать за Покров свой голос, второй – вызывать призрака на беседу. Некоторые призраки встречают подобное вмешательство в штыки, но многие соглашаются на беседу с магом – при условии, что он сделает для них что-то взамен. Предмет, который при жизни был важен для призрака, с хорошей вероятностью убедит его прийти, а некроманту даст бонус за счет симпатического Резонанса (см. «Маг: Восхождение»). Более того, такой предмет считается частью призрака, и расстояния при использовании Связей рассчитываются соответственно.

В Эпоху Кали по земле ходят мертвые. Плохо известно, что именно нарушило порядок вещей и заставило мертвых подниматься, но

современные Эвтанатой уже приспосабливаются к ситуации. Для призывания Ходящих Мертвых используются Связи, Материя и Энтропия, а Разум нужен, чтобы превратить их плач смятения в разборчивую речь.

Песня Мух (Разум, * Основы или * Материя, ** Время)**

Ни одна смерть не оказывается полностью забыта. Некоторые Эвтанатой способны нащупать волнение, которое это событие произвело в космосе, распевая звук Ом и открывая разум для неожиданно возникающих шепотов мертвых. Другие, чтобы узнать обстоятельства смерти, изучают бледность покойного, узор, оставленный расплесканной кровью, или движения трупных мух над телом.

Маги смерти используют это заклятье, чтобы отлавливать убийц и расследовать подозрительные смерти. Довольно обычное дело – применить его на жертву какого-нибудь неофита Эвтанатос: так старшие могут определить, была ли Благая Смерть достаточно искусной и достаточно милосердной.

Система. Версия Разум / Основы используется, чтобы исследовать психические отпечатки и магический Резонанс на месте смерти. Версия Материя / Время используется на трупе: маг смотрит сквозь время назад, чтобы выяснить, что убило жертву. Первая версия заклятия не способна непосредственно опознать убийцу, хотя она может указать эмоциональное состояние каждого из присутствовавших и его Черты Резонанса. Умные маги могут использовать эти факты, чтобы найти убийцу или свидетеля. Для этой версии требуется три успеха.

Вторая версия требует два успеха плюс достаточно успехов, чтобы посмотреть назад сквозь время до момента смерти жертвы. Она предоставляет конкретную информацию, но ее можно заблокировать оберегами против Времени.

МЕТ. Посвященный Разума, Подмастерье Основ или Подмастерье Материи, Посвященный Времени. Вы проводите одну минуту, изучая труп. После этого вы можете определить, как умер предмет вашего изучения. Первая версия заклятия позволяет вам определить Черты Резонанса любого, кто был с жертвой во время смерти, а так же присутствие магической активности. Вторая позволяет вам посмотреть сквозь время на момент смерти жертвы, но ее можно заблокировать *Оберегом Времени* (см. книгу «Законы Восхождения»). *Степени Успеха: отсутствуют*.

Некроургия

Некроурги пытаются подчинять себе мертвых связыванием, оберегами и принуждением. Эвтанатос используют это искусство, чтобы изгонять злыж призраков, создавать неживых служителей и принуждать несговорчивых призраков к исполнению их предназначений. *Позвать Духа*, *Пробудить Неодушевленное* и *Скрепить Покров* – типичные заклятия некроургии, позволяющие призывать, захватывать или прогонять призраков. На разумных мертвых используется магия уровня Адепта: в сочетании с Духом она принуждает призраков к Служению. Сферы Узора используются, чтобы подчинять трупы без вмешательства их бывших владельцев.

Реанимация (** Дух, или ** Силы, ** Материя и ** Основы)

Танец. Потрясение погремушкой. Ритмические песнопения. Все это передает свои вибрации в землю и на небо, напоминает миру о тайном движении, которым полнится все творение. В эти священные моменты неподвижные и скрытые вещи – мертвые вещи – стряхивают инерцию эпох и танцуют в такт неслышной музыке Железного Колеса.

Реанимация наделяет человеческие останки силой двигаться в подобии жизни. Существует два общепринятых способа это делать. Во-первых, можно призвать духа (не обязательно прошлого владельца трупа), чтобы он поднял старую плоть и кости. Во-вторых, можно вновь раздуть огонь Оджаса в самих костях, чтобы они поднялись за счет собственной духовной силой. В древние времена и Община Гранатового Цветка, и Нататапас использовали бессрочно оживленных скелетов, но подобный ритуал по самой природе своей влечет Парадокс, и потому в наши дни используется редко.

Система. Если маг знает подходящего духа (за счет подходящего Знания или внутриигрового опыта), то он может использовать первую версию, призвать его в тело и убедить оставаться внутри. Стоит отметить, что кое-кто из духов воспринимает оживление трупа с энтузиазмом: дух страха или призрак, бывший носителем этого тела, с хорошей вероятностью вызовутся добровольцами, хотя в обоих случаях маг может получить больше, чем рассчитывал. Вторая версия обращается к скрытой Квинтэссенции тела и использует ее, чтобы дать телу движение. Для примера можно считать так. Труп (или его куски) обладает таким количеством уровней здоровья, какое сочтет подходящим Рассказчик, и получает 2 Силы на потраченный на нее

успех (до максимального уровня, на котором тело сможет пользоваться этой силой, не разрываясь и не ломаясь). Творящий должен набрать три успеха, плюс один на каждую оживляемую цель.

МЕТ. Посвященный Духа или Посвященный Сил, Материи и Основ. Производя ритмичный шум (потрясая погремушкой, танцуя или монотонно напевая) в течение полного хода, вы можете заставить труп двигаться. Первая версия полностью идентична заклятию Оживить Мертвого из книги «Законы Восхождения». Вторая дает трупу три Физических Черты по вашему выбору, с помощью которых он будет буквально выполнять ваши приказы в течение одной минуты или конфликта. У него столько же уровней здоровья, сколько у здорового человека, но он не получает штрафов от ранений. *Степени Успеха*. Для второй версии каждая степень успеха добавляет еще три физических черты любому трупу, зачарованному этим заклятием, либо на одну степень увеличивает его продолжительность, либо позволяет вам оживить еще один труп.

Соль на Земле (* Связи, * Энтропия)**

Индийские и греческие традиции ассоциируют соль с чистотой. Некроурги используют ее, чтобы устанавливать обереги против враждебных действий призраков. Некоторые делают это, чтобы защитить невиновных от пугающего их призрака, другие просто уклоняются от собственных долгов, накопившихся за время их делишек с Нижним Миром. Маг высыпает солью круг и призывает богов живущих и умерших поддерживать свои царства раздельными и независимыми. Круг отмечает эту усиленную границу: те, кто внутри него, защищены оберегом от сил Нижнего Мира.

Система. Этот вариант *Запрета* (Ban) не позволяет энтропийным энергиям пересекать назначенную магом границу (как правило, круг соли). Поскольку призрачные силы (такие как Арканои) несут в себе частицу разложения, они не способны пройти барьер. Это касается только сверхъестественных сил, которые проявляются в землях живых: призрак может использовать свои силы и свободно ходить по защищенному месту до тех пор, пока остается в Землях Теней. Призрак не может просто пройти за барьер по Призрачным Землям и начать делать свое черное дело изнутри: магия защищает все пространство, а не только линию круга.

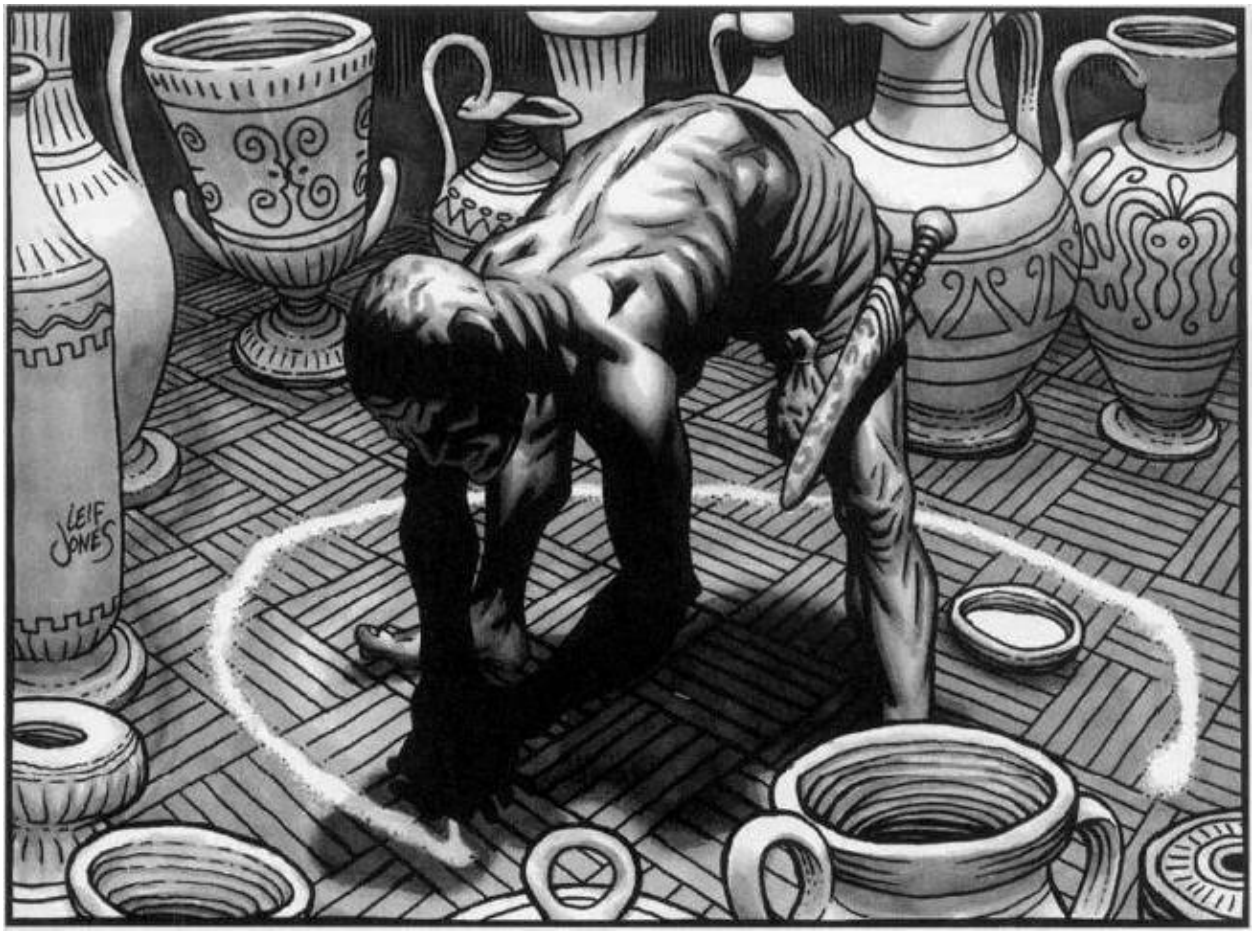
После того, как потрачены два успеха на само создание оберега и желаемое количество успехов на продолжительность и / или включение в оберег других Узоров, заклятие обычно отнимает один успех от использования какого-либо Арканоса (или Дара, если вы

рассматриваете призраков как духов) за один успех, потраченный на мощность запрета. По решению Рассказчика особо изобретательные или могущественные призраки могут суметь обойти защиту. Заклятие никак не влияет на тела Ходящих Мертвых (и тела, оживленные сходным образом): они могут свободно заковылять на защищенную территорию.

МЕТ. Послушник Связей, Подмастерье Энтропии. Вы высыпаете вокруг себя круг из соли, и призракам становится сложно влиять на вас Арканоями. Вы получаете свободную перепроверку (free retest) против любого Арканоса, который влияет на физический мир, до тех пор, пока стоите в круге. Действие продолжается одну минуту или конфликт. *Степени успеха*. Каждый успех позволяет вам защитить еще одну персону в вашем круге (дав ей свободную перепроверку) либо увеличить продолжительность действия на одну степень.

Некросинтез

Это наиболее опасное направление Калананды сливает состояния жизни и смерти. Даже в Путешествие Агама редко отправляются с легким сердцем. Некросинтез привязывает силы разложения к цветущим Узорам жизни, чтобы изучить, где кончается одно и начинается другое. Сделав смерть долгим переходом вместо резкого прерывания, Эвтанатой могут использовать обе стороны цикла и без страха переходить с одной на другую.



В прошлом мастерами этого искусства были Идран, которые надеялись размыть переход между жизнью и смертью, сделав его длящимся циклом. Поскольку их постигло полное искажение, Эвтанатос в целом с подозрением смотрят на продвинутых знатоков некросинтеза. Их ритуал *Ямасаттва* (также известный как ритуал становления лича: см. книгу «Мертвая магия»), может быть, и утрачен, но то, что его применение карается смертью, все еще хорошо известно. Община Гранатового Цветка, по слухам, создала сбалансированную версию ритуала *Ямасаттва*, но с подтверждением никто не выступал.

Эффекты Энтропии (особенно Пагуба Времени (Blight of Ages)), Материя и Жизнь определяют границы жизни, смерти и разложения. По большей части при изучении некросинтеза специализируются именно на этих Сферах. Большая часть некросинтетической магии представляет собой связки очень экзотических элементов: это поле деятельности бросает вызов космической границе, которую способна пересечь только комплексная магия.

Живитамарана (Jivitamarana, «Смерть в Жизни») Йога (** Энтропия или Материя, **** Жизнь)**

Рыцари Радаманта и Девасу используют это заклятие, когда вынуждены вступить в прямую схватку. С помощью особого дыхания и почти смертельной дозы барбитуратов маг достигает Коуматы между жизнью и смертью. В этом промежуточном состоянии его подобное трупу тело не ощущает боли и способно без вреда переносить ужасающие раны.

Система. Заклятие требует три успеха, плюс успехи для продолжительности действия. На время действия заклятия маг становится чем-то очень близким к ходячему трупу: он может поглощать летальный урон (сложность 6), делит любой ударный урон пополам до поглощения и не получает штрафов за ранения. Узор Жизни мага становится нечетким; Заклятия Жизни, нацеленные на него, увеличиваются в сложности на 1.

У этой силы своя цена. Тело мага не способно к тактильным ощущениям, и большинство соответствующих бросков Восприятия для него автоматически неудачны. Его иссохший, бледный облик уменьшает его Внешность до нуля. Наконец, на время действия заклятия маг приобретает дополнительную Черту Резонанса Энтропии.

МЕТ. Адепт Энтропии или Материи, Адепт Жизни. Вы тратите полный ход, глубоко дыша, и *отыгрываете* принятие *воображаемого* наркотика. Это вводит ваше тело в состояние полу-жизни, когда вам для выживания не нужна нормальная физиология, и вы практически не ощущаете боли. Вы получаете половину урона от ударных атак, не получаете штрафов от ран и приобретаете дополнительный уровень здоровья «Здоровый», но также вы получаете Негативную Социальную Черту *Труповидный* (Ghastly) x 3, и вы не можете использовать никакие Социальные Черты, привязанные к Внешности. Также вы получаете Черту Энтропийного Резонанса: *Мертвенный* (Cadaverous). И преимущества, и недостатки, данные этим заклятием, сохраняются в течение одной минуты / конфликта. Степени Успеха. Каждая степень успеха на одну степень продлевает действие заклятия.

Духамарана Мокша (Dukhamarana Moksha, «Высвобождение Мучительной Смерти») (** Энтропия, *** Жизнь)**

Эта форма Благой Смерти используется для личностей особо грешных или причинивших большие разрушения. Некоторые Эвтанатой полагают, что иногда одной Благой Смерти недостаточно, чтобы переубедить злодея, и сам процесс его смерти должен стать еще одним уроком. Чрезвычайная боль, которой сопровождается смерть через Духамарана Мокша, как считается, должна убедить жертву не делать зла в следующей жизни. Поскольку под действием заклятия

жертва рассыпается в пыль, оно также преодолевает ненормальную стойкость некоторых сверхъестественных существ.

Пропев мантру Духамарана и объявив вслух грехи жертвы, Эвтанатой сосредотачивает всю разрушительную карму жертвы и направляет эту карму в ее тело. Эта темная карма немедленно реализуется в виде изъязвления, гниения и распада.

Система. Один успех тратится на нацеливание заклятия, еще один – на сбор порченой кармы цели; каждый успех после этих двух причиняет два уровня непоглощаемого аггравированного урона. Более того, любые раны, причиненные этим заклятием, не будут заживать без специального вмешательства: уничтожается сама способность цели восстанавливать свой Узор Квинтэссенцией. Заклятие Основ 3 позволит цели лечиться естественным образом (до тех пор, пока действует), а вульгарное заклинание Основ 3 / Жизни 3 будет излечивать цель, как обычное заклинание исцеления. Наконец, любой, кто был убит Духамарана Мокшей, рассыпается в безжизненный прах. Тело жертвы невозможно восстановить никакими средствами, кроме разве что способностей мумий к воскрешению; также можно использовать Резонанс праха в качестве «чертежа», чтобы создать жизнь из ничего (для этого требуется быть Мастером Жизни и Основ). Создания, которые при обычном раскладе неуязвимы для магии Узора Жизни, не страдают и от этого заклинания, хотя могут существовать его разновидности, поражающие их.

Если Эвтанатос использует это заклятие, чтобы убить жертву, он автоматически получает одну Черту Энтропийного Резонанса. Поэтому большинство магов смерти используют его, чтобы нанести рану какой-то особо злой сверхъестественной цели, а затем приканчивают ее более обычными средствами.

МЕТ. Адепт Энтропии, Послушник Жизни. Вы напеваете мантру (повторяющуюся фразу) и объявляете вслух один из грехов вашей жертвы. Ее тело начинает гнить и распадаться в прах, что причиняет один уровень аггравированного урона. Этот урон нельзя излечить со временем, если только на время естественного либо магического лечения на цель не наложен эффект Основ уровня Послушника. Если заклятие убивает цель, только Мастерство Жизни и Основ способно восстановить тело. *Степени успеха*. Каждая степень успеха причиняет дополнительный уровень аггравированного урона либо воздействует на дополнительную цель.

Путешествие Агама Ре / Путешествие Агама Те (** Энтропия, ** Жизнь, *** Дух, либо **** Энтропия, ** Жизнь, **** Дух)**

Это знаменитое заклинание когда-то накладывали почти на каждого Эвтанатос как часть его околосмертного посвящения. Теперь, однако, в землях мертвых свирепствует Мальстрем, так что многие считают старый метод слишком опасным и посвящают подмастерьев в смерть иными способами.

Заклятие ставит его субъекта на грань смерти и за счет этого позволяет ему «нелегально» перейти границу Нижнего Мира. Путешественник в своем роде становится призраком, одев на себя духовное тело, пока его смертная плоть скована временной (при нормальном раскладе) смертью. Агама Ре ведет самого мага; Агама Те позволяет магу взять с собой спутников или отправить на ту сторону другого мага.

Система. У этого заклятия есть порог в семь успехов, не считая тех успехов, что пойдут на продолжительность действия или дополнительные «цели». Энтропия и Жизнь придают магу физические и мистические атрибуты смерти, а Дух позволяет магу пройти сквозь Покров (Барьер ужаса, который разделяет реальность Консенсуса и Земли Теней). Для того, чтобы создать призрачное тело, магия не нужна: естественные законы Нижнего Мира создают облачение для мертвых душ.

Духовное тело субъекта (называемое *корпус*) напоминает его собственные представления о своем облике. Корпус мага также часто проявляет черты Сущности и внешности его Аватара. Субъект теперь имеет 10 уровней здоровья и не страдает от ран. Поскольку он больше не вмещается живым Узором, магия Жизни не действует на него. Чтобы излечить какой-либо урон, нанесенный его корпусу, он должен использовать Сферу Духа. Призраки могут почуять, что маг все еще несет искру жизни, броском Восприятия + Осведомленности (либо Гнозиса), сложность 6. Как и призрак, субъект может проходить сквозь стены или игнорировать что бы то ни было из мира живых, что могло бы причинить ему вред, потратив один уровень здоровья на преграду или на происшествие.

Если маг теряет все свои уровни здоровья, происходят две вещи. Во-первых, он немедленно приобретает новую, постоянную Черту Энтропийного Резонанса. Во-вторых, мага затягивает в *Страдание* (Harrowing).

В понятиях «Мага», Страдание – это своего рода противоположность Искания. Маг также совершает странствие в видениях, но Страдание нацелено не продвинуть его личностный рост, а замучить его до состояния, когда он утрачивает надежду и ищет убежища в Забвении. Аватар мага часто оказывается рядом в роли жертвы или спутника, но он не способен влиять на события Страдания. Напротив, злобные силы

пытаются отделить мага от его Аватара, убедить его предать Аватар или заставить его отвергнуть саму возможность Восхождения.

Если маг удержит в сердце идеал Восхождения и останется верен своему Аватару, он возвращается в свое смертное тело. Заклятие окончено, независимо от его продолжительности. Если использовалось Агама Те, то спутники, на которых распространялось заклинание, также немедленно вернутся.

Если маг потерпит неудачу (предаст или оттолкнет свой Аватар либо откажется от идеи Восхождения), игрок должен сделать бросок Силы воли (сложность 9). Если бросок успешен, маг возвращается в свое тело, как если бы он устоял в Страдании. Если бросок неудачен, маг возвращается в свое тело и *теряет* один уровень Арете. (В конце концов, он же отрекся от Восхождения и / или Аватара). Если маг проваливает бросок, Забвение пожирает его душу, и он становится злым призраком, или Спектром.

В книге «Призрак: Забвение» содержатся подробности касательно Страданий и природы призраков. Рассказчикам, которые собираются вести длительные игры по Нижнему Миру, может захотеться завести себе эту игру, чтобы было на чем основываться.

МЕТ. Адепт Энтропии, Посвященный Жизни, Послушник (для мага) или Адепт (для остальных) Духа. После пятнадцати минут глубокой медитации ваше тело впадает в подобный смерти транс, а ваш дух совершает путешествие в земли мертвых на срок до одного часа. Когда заклятие заканчивается, вас утягивает обратно в ваше тело. Вы можете прекратить заклятие до окончания его срока, только вернувшись к телу и войдя в него.

Как и описано выше, вы обладаете телом духа и должны использовать Сферу Духа для действий, для которых вам была бы обычно нужна Сфера Жизни. У вас десять уровней здоровья, штрафы за ранения вы не получаете. Вы можете потратить уровень здоровья, чтобы пройти сквозь преграду. Если вы потеряете все десять, вы попадаете в анти-Искание (Страдание), как описано выше. Если вы терпите неудачу, вы должны сделать Статичную Проверку Силы Воли против сложности семи Черт. Если проверка оканчивается неудачей,

вы теряете Черту Арете и возвращаетесь в ваше тело по окончании действия заклятия. Если Страдание или Проверка Силы Воли оканчивается успехом, вы просто возвращаетесь в ваше тело. В обоих случаях вы получаете новую Черту Энтропийного Резонанса.

Поскольку драма души в Страдании может занять время, Рассказчик может сначала сделать Проверку Силы Воли. В случае неудачи Рассказчик и игрок могут отыграть сцену Страдания в более удобное время и отложить потерю Арете.

Степени Успеха. Если вы используете Агама Те, то можете потратить одну степень успеха на одного спутника. В противном случае каждая степень успеха увеличивает длительность заклинания.

Отметины Судьбы: Достоинства и Недостатки

НовоПробужденный часто ищет ответов у других Эвтанатос. Почему Судьба дала им особую отметину? Как можно использовать свои новообнаруженные таланты? Это не просто абстрактные вопросы. Причудливая магия, необычная удача или даже нездоровая странность с удивительной частотой даруется Поворачивающим Колесо (или случается с ними). Ниже следуют примеры особых даров и характерных проклятий, которые проявляют себя в Традиции.

Песнопение Плакальщика (Mourner’s Chant) (Социальное Достоинство, 3 пункта)

У вашего мага дар облегчать отчаяние людей, столкнувшихся со смертью. Возможно, он профессиональный плакальщик в традиционном обществе, или консультант по психологическим травмам, или просто сочувствующая душа, готовая выслушать и утешить того, кого потрясла смерть. Таково его умение, что присутствие призраков и ходящих мертвых не пугает его подопечных до тех пор, пока он может говорить с ними ясным и не дрожащим голосом.

Персонаж получает – 2 к сложности любых Социальных бросков, когда пытается утешить кого-то, пораженного скорбью, яростью или любой другой эмоцией, которую вызвала смерть. Если приближаются призраки или ходящие мертвые, он может сделать бросок Манипулирования + Выражения (Expression) со сложностью 7, чтобы убедить подопечного не поддаваться страху. Каждый успех добавляет 1 к Силе воли субъекта при сопротивлении ужасу. Это не касается

вампиров или случаев использования вызывающих страх сверхъестественных способностей, только покрова страха, который окружает подобных существ. Вы можете разделить свой запас кубиков, чтобы успокаивать многочисленных людей.

Примеры сверхъестественного ужаса можно посмотреть в книгах «Мумия: Воскрешение» и «Оборотень: Апокалипсис». Либо просто считайте, что субъект сбегает или оказывается парализован страхом, если не сделает успешного броска Силы воли со сложностью 9.

MET. У вас есть бонусная Социальная Черта: Эмпатический, когда вы имеете дело с действием смерти. Это может повысить ваше общее количество Черт до уровня выше вашего нормального максимума, но только когда вы занимаетесь этой темой. В любой ситуации, когда вашего подопечного может ввести в ужас призрак или оживленный труп, вы можете потратить 2 Социальных Черты, чтобы временно убрать его страх перед существом. Вы можете сделать это лишь для такого количества людей, на помощь которому вам хватит Социальных Черт.

Ходящий-в-Смерть (Deathwalker) (Сверхъестественное Достоинство, 4 пункта)

У вашего персонажа особая связь с Нижним Миром. В то время как большинству магов, чтобы пройти в Земли Теней, нужно умереть или воспользоваться ритуалом Агама, вы можете использовать третий уровень Сферы Духа, чтобы сделать Шаг в Сторону, как если бы вы переходили в Среднюю Умбру. Ваша аура становится бледной, и вы приобретаете духовный отпечаток одного из умерших. Вас не затрагивают Бури Аватаров: когда вы переходите, они игнорируют вашу «мертвую» душу. Если вы идете в Среднюю или Астральную Умбру, то Буря Аватаров вас коснется; исключением является только путь в земли мертвых.

MET. Вы можете использовать Средний (Intermediate) *Дух*, чтобы проходить в Нижний Мир, как если бы вы использовали его для прохода в Умбру. При переходе в Земли Теней вас не касается Буря Аватаров, но при переходе в Умбру – касается.

Визитная Карточка (Calling Card) (Ментальный / Сверхъестественный Недостаток, 2 очка)

Возможно, у вашего персонажа есть склонность к саморазрушению, а может, ему просто не везет. Похоже, он не способен покинуть какое-нибудь место, с которым не хотел бы потом считаться связанным, и при этом не оставить после себя свидетельств такой связи. Это постоянное указание на его участие может обнаруживаться на местах преступлений, в заброшенных убежищах и любых других компрометирующих местах. Охотящиеся за ним следователи могут опознать оставленные следы и вскоре понять, что он был рядом.

Вам следует выбрать какой-либо знак или набор знаков, которые оставляет персонаж, вроде окурков и пачек от его любимой марки сигарет, или странных знаков Резонанса, или даже самой настоящей визитки, которую он оставляет из-за какой-то странной навязчивой идеи. Чтобы найти «визитку», обычно требуется два успеха в броске Восприятия + Расследования (сложность 6), но после того, как следователь уже дважды найдет знак, ему достаточно будет одного успеха. Также «визитка» будет предоставлять о персонаже какую-то мелкую информацию, вроде его привычек или музыкальных вкусов.

Наконец, этот Недостаток служит «брешью» в Дополнении *Сокрытость*. Дополнение не мешает использовать Способности, чтобы обнаружить крупицу информации или найти улику. Магическим попыткам это делать Сокрытость сопротивляется как обычно.

МЕТ. Вы оставляете мелкую улику, дающую шанс вас опознать, всякий раз как вы *не* хотите оставлять свидетельство того, что были рядом. Вам следует иметь при себе стопку карт или клейких листочков и оставлять «улику» всякий раз, как вы покидаете место, куда прибыли тайно (обычно – любое место, для доступа к которому потребовались *Скрытность* или *Знание улиц*). Эти заметки сообщат тому, кто их найдет, что надо поговорить с вами.

Когда другой игрок находит записку, ему и вам следует сделать Проверку против пяти Черт. Другой игрок может повторно попытаться Расследованием. Если другой побеждает, он обнаружил вашу улику. Дайте игроку карточку, указывающую, что именно он нашел. Вам следует держать при себе много «визиток», но на каждой указывается одна и та же вещь. Если игрок нашел две ваших

«визитки», сложность проверки на их нахождение снижается до Простой Проверки, и он может потратить уровень Расследования для перепроверки.

Касание Хаоса (Сверхъестественный Недостаток, 1 пункт)

Когда ваш персонаж рядом, творятся беспокойные вещи. Это всегда одно и то же постоянное проявление упадка или случайности, которое, хотя и не является очевидным на первый взгляд, все же выдает ваши связи с оккультными материями. Такой вещью, всегда случающейся, когда вы рядом, могут быть вянущие растения, признаки болезни или дикие, неудобные случайности. Временами это раздражает окружающих, и это мешает вам скрывать вашу природу.

МЕТ. У вас есть негативная версия Преимущества Традиции Эвтанатос. Вместо того, чтобы делать вас интересным, эта отметина Энтропии, следующая за вами, оказывается раздражителем или помехой, хотя она не очевидна на первый взгляд.

Глава Третья: Всякая Плоть – Пепел

> Когда он пел эти нежные строки, сами призраки роняли слезы.
>
> *- История Орфея. Томас Буллфинч, «Мифология Буллфинча», том первый: «Эпоха Мифов».*

Мир Тьмы полон людей, которые навлекают на себя гнев Судьбы. Можно ли исцелить мир после всех мистических и духовных обид, которые ему причинили? Лежат ли ответы в эзотерическом Восхождении, или в тех осквернённых местах, по которым Эвтанатос прокладывают свой путь чаще всех прочих?

Неустанное вращение Колеса – это проклятие и удобство. Оно препятствует быстрому изменению, но благословляет Теллурию шансом на обновление. За Джором, истреблением Янычар и грехами Хелекара легко забыть, что посредством вращения Цикла открывают себя и возможности. Для Традиции и для мира *есть* надежда. Это начало конца, даже многие начала многих концов: хаос встряхивает наши старые привычные мировоззрения и открывает дверь для новых вероятностей.

Цикл – это не просто метафизическая «возможность». Маги смерти наконец-то открыто признали, что они очищают Совет от шпионов, Нефанди и иных врагов. Теперь они могут начать игру за официальное признание себя стражами Традиций. Другие Традиции могут наконец-то понять мотивы своих суровых и таинственных двоюродных братьев, и открытие дверей к этим секретам не даст тому недугу, что тихо сгноил сердце Хелекара, найти новый темный угол и укорениться в нем. Улучшение отношений с Братством Акаши и нужда Совета в полиции ставит Поворачивающих Колесо в положение, в котором они могут принимать новую ответственность.

Больше узнавая об опасности Джора и лучше умея разбираться с эмоциями (или их отсутствием), которое приводит их к зацикленности на смерти, Эвтанатой соответствующим образом изменяют свои жизни и стиль работы. «Маги смерти» изучают математику, психологию, теорию мемов и современную этику, чтобы лечить Джор еще до того, как станет необходима Благая Смерть. Это не значит, что Традиция отказалась от убийства: Золотой Потир трудится еще более напряженно, чем раньше, и все выше спрос на телохранителей Радаманта, в уплату берущих Тасс и ответные услуги. Разница в том, что Эвтанатой готовы следовать более сбалансированному мировоззрению. Колесо, может быть, и рушится, но его хранители – нет.

Души и Сиддхи: Эвтанатой, заслуживающие внимания

Эвтанатос очень педантично относятся к тому, чтобы отслеживать участников своей Традиции. Они настороженно высматривают искажение, и следят за своими настолько плотно, насколько это возможно. Помимо обнаружения членов Традиции, отравленных Джором, это позволяет Эвтанатой выявлять тех, кто в том или ином смысле исключителен. Эвтанатой редко выражают внешнее почтение кому-то менее значимому, чем архимаг, но признают, что опытные или несправедливо обиженные Поворачивающие Колесо склонны платить по своим счетам. Служить Циклу, не губя душу и не впадая в обыкновенный пессимизм – задача не из легких.

Жизнь Танатоика можно сравнить с жизнью уличного копа: оба они постоянно сталкиваются с самыми скверными проявлениями человеческого духа, и им постоянно приходится охранять собственные мысли от безнадежности и цинизма. Те, кто убережет душу от черствости и сумеет полюбить священную миссию Традиции, пользуются таким уважением, какое могут выказывать только маги, пережившие то же самое.

Эвелин Кинселла (Evelyn Kinsella)

Предыстория. Эвелин Кинселла выросла в Бостоне в семье ирландских католиков, твердых в вере. По крайней мере, она так думала. Ее семья много поколений служила Айдед, и, увидев в ней искру магии, они сообщили своим покровителям.\

В то время Эвелин было шестнадцать, и она была ревностной католичкой. Несмотря на это, первое свое волшебство она творила силой простых суеверий: разбитые зеркала, черные кошки и прочее. Ее чувство вины и непонимания только усугубилось, когда за ней

пришли Айдед. Она провела все ученичество, борясь с кризисом веры и ощущением того, что ее семья предала ее. Однако, когда она прошла Ананда Дикша, все изменилось. В тот момент ее Аватар проявил себя в облике кровавой Призрачной Королевы, и она отринула все, на чем росла.

Этот внезапный поворот «все вдруг» только усугубил ее разрыв с семьей: те, несмотря на свои связи, действительно были ревностными католиками. Она с головой ушла в языческую магию и философию Танатоиков. Она с энтузиазмом взялась за убийства, выплескивая свое накопившееся отвращение к человеческим отбросам, заслужившим Благую Смерть. Эвтанатой традиционного толка держали ее на дистанции вытянутой руки, считая, что ее подход зальет ее Джором, и ее характер не позволил ей вступить в Золотой Потир. Рассердившись на это, она решила работать в одиночку и оттачивать свои магические таланты.

Учитывая последствия Дня Суда, Эвтанатой больше не могли себе позволить кого бы то ни было отторгать. В 2000 году Эвелин пытались склонить к вступлению сразу несколько кабалов. Ошеломленная таким вниманием, она выбрала в качестве единственного спутника Мира Сингха (Truce Singh). Отчасти ее привлекли его резкие манеры и тот факт, что он не желал иметь общего с дипломатией или абстрактной работой по «исцелению Колеса». Отчасти дело было в загрузке: Мир был одним из самых результативных убийц среди всех Чела в Традиции.

Ни один из них не заботился о дружбе или социальных приятностях, так что они уложили довольно много убийств в довольно короткий срок. Единственными, с кем они общались, были личности со сходным складом характера: холодные или гневные маги, которые были твердо настроены выжигать все нечистое в мире. Только позднее она обратила внимание на то, сколь многие из них были холодны до неестественной степени, и сколь у немногих были живые друзья или семейство. Тогда она начала задумываться о том, не связалась ли она с дурной компанией, и о том, что тот самый Джор, избыток которого она заподозрила в них всех, возможно, начал просачиваться в ее собственную душу.

Образ. У Эвелин сухощавое сложение бегуньи, высокие скулы и лучистые синие глаза. Обычно на ее лице видно либо подавленный гнев, либо выражение тоскливого сожаления. Она любит красить волосы в резкие, неестественные цвета, но, «выходя на работу», возвращает им их естественный светлый цвет и отпускает их.

В холодные дни она носит серую кожаную куртку с высоким воротом, удобную темную одежду и темно-синие ботинки со стальными

носами. Ворот куртки скрывает изукрашенный торк, на бронзе которого вырезаны изображения богини Морригу, ее главной наставницы. Прочие фокусы, которые она обычно носит при себе: плетеная фигурка, длинный витой шнур и боевой нож с белой рукоятью.

Эвелин передвигается ровной, быстрой походкой, и редко замедляется для чего-то или кого-то. Говоря с кем-то, она глядит прямо на него, и может перейти от спокойной беседы к применению грубой силы без малейшей заминки.

Подсказки по отыгрышу. У вас нет «среднего режима». Вы либо невероятно враждебны, либо тихо каетесь. В качестве «веселья» вам обычно служит едкий сарказм. Иногда у вас возникает потребность потянуться к кому-то из жертв или случайных встречных, чтобы позаботиться о них. Однако удержать подобный порыв для вас сложно, особенно если в вашем списке планов уже есть какой-нибудь очередной ублюдок. Гнев больше вас удовлетворяет.

Разговаривайте интеллигентно, но временами вставляйте брань. В спокойном настроении у вас довольно безэмоциональный голос, но вы детально описываете свои сомнения и чувства. Вам доставляет тихую радость исцелять, творить благие дела и давать советы, и у вас был бы к этому талант, если бы вас с такой силой не втянуло ремесло мстительного убийцы.

Ваша магия быстра, она полагается на носимые с собой фокусы и, временами, на произносимые вслух обращения к Морригу и к кельтским мифам. Вы предпочитаете быть спонтанной и реагировать на то, что важно в данный момент, так что вы редко готовите Эффекты заранее, если не считать ритуалов, направляющих ваш гнев и силу вашей сосредоточенности на цели в добавление жизненной силы.

Фракция. Айдед.

Сущность. Ищущая (Questing)

Натура. Заботливая (Caregiver).

Поведение. Головорез (Bravo).

Показатели. Сила 3, Ловкость 4 (Быстрая), Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 4 (Настороженная), Интеллект 3, Смекалка 4 (Инстинкты).

Способности. Академические познания 4 (кельтская мифология), Настороженность (Alertness) 4 (Сюрпризы), Осведомленность (Awareness) 3, Атлетика 4 (Бег), Рукопашный бой 3, Вождение 3, Огнестрельное оружие 2, Лингвистика 2 (гэльский, санскрит,

бенгальский), Ближний бой 3, Оккультизм 3, Скрытность 4 (Быстрое Движение).

Дополнения. Аватар 3, Сокрытость 3, Предназначение 3.

Арете 3, Сила воли 8

Сферы. Энтропия 3, Жизнь 3, Основы 2, Дух 1.

Квинтэссенция. 3.

Парадокс: 0.

Резонанс. Бурный (Динамический), Гневный (Энтропийный).

Теора Хетирк (Theora Hetirck), Вестница Сенекса

Предыстория. Печально известная Теора Хетирк выросла в балтиморской семье владельцев похоронного бюро. Семейство Хетирк специализировалось на похоронных церемониях с открытым гробом для людей, погибших от тяжких телесных повреждений. Скверная смерть была семейным бизнесом, и к подростковому возрасту Теора к ней привыкла.

Она Пробудилась в возрасте пятнадцати лет, когда один из ее «клиентов» сел и выпрямился под воздействием ее бессознательной магии. Оживленный труп некогда был магом Эвтанатос. Теора слилась с душой бессознательного создания, пока оно выбралось из помещения для работы с трупами и разлетелось на куски, выйдя в гущу движения на ближайшее шоссе. Таким образом для Теоры в своем роде состоялась Агама, и она освоила основы танатоической магии, даже не имея подобающего наставника.

Она занялась самостоятельными экспериментами, оживляя трупы и используя их как игрушки. Как-то раз отец застукал ее за играми с покойниками и, думая, что она одержима, начал ее бить. Теора взяла скальпель и перерезала ему горло.

Год она прожила на улице, бродяжничая, а потом ее подобрал Вурмас. Архимаг оградил ее от других Эвтанатой и привил ей собственную извращенную этику, подвергая ее пыткам всякий раз, как она не укладывалась в эту этику. Это сочетание таланта и ужаса превратило маленькую, застенчивую женщину в одну из лучших убийц Кровного Братства Вечной Радости.

Когда Совет начал расследовать деятельность Братства, ее начали отправлять на высокорискованные миссии в надежде, что ее поймают, и вину за преступления Хелекара можно будет свалить на нее. Ее и поймали, но Прими предпочли не делать ее козлом отпущения. Вместо этого ее отдали в подмастерья Сенексу.

В следующие несколько лет Старик убрал рычаги контроля, созданные Вурмасом, и излечил большую часть ее эмоциональных травм. После Дня Суда он выбрал ее в качестве своего личного Вестника. Хотя в среде Традиций большинство относится к ней с отвращением, она сумела своими действиями не уронить авторитет своего наставника и в целом Эвтанатой. Многие рассуждают, что Теору выбрали в качестве символа надежды Совета на будущее. В конце концов, если *она* может залечить старые раны и возвратиться к идеалам своей Традиции, то надежда должна быть для всех.

Образ. Теора – хрупкая женщина, возрастом близящаяся к тридцати годам. Когда-то ее большие глаза делали ее еще более похожей на ребенка; теперь они добавляют глубины ее пристальному взгляду. В настоящее время она обычно носит синие джинсы, рубашки, которые ей велики, и длинные четки. Разговаривая, она слегка улыбается. В ее темно-русых волосах пробивается седина – свидетельство ужасов, которые ей пришлось перенести. Она никогда не носит оружия.

Подсказки по отыгрышу. Вам предстоит трудная работа, и ваше прошлое осложняет ее. Вам никому ничего не нужно доказывать насчет себя, так что уводите беседу от вас лично к теме, которая обсуждается. Для магов, у которых проблемы, в вашем сердце есть отдельное местечко: выслушивайте их прежде, чем выносить какие либо суждения, но не позволяйте вашей симпатии управлять вами.

Быть Вестницей – дело утомительное, особенно с учетом того, что вы не до конца избавились от собственных проблем. Вы редко спите: вам не нравятся ваши сны. Но проводить время в одиночестве вам нравится. Если кто-то мешает вашей минуте покоя и тишины, проявляйте ваш старый характер, ледяной и раздражительный. В кризисной ситуации потратьте секунду на то, чтобы обдумать ваши действия: ваши рефлексы отточил Вурмас, и они могут предать вас.

Фракция. Номинально Мадзимбабве. В собственной магии Хетирк предпочитает греческие и индийские ритуалы.

Сущность. Ищущая.

Натура. Визионер (Visionary).

Поведение. Архитектор.

Показатели. Сила 3, Ловкость 4 (Устойчивая), Выносливость 3, Обаяние 4 (Симпатичная), Манипулирование 4 (Обезоруживающая), Внешность 4 (Невинный Вид), Восприятие 5 (Эмпатия), Интеллект 5 (Память), Смекалка 5 (Без Промедления).

Способности. Бдительность 4 («Глаз на затылке»), Атлетика 4 (Баланс), Осведомленность 3, Рукопашный бой 5 (Удушение), Компьютер 2, Космология 3, Уклонение 3, Вождение 1, Загадки 4 (Этические Дилеммы), Этикет 3, Выражение (Expression) 3, Огнестрельное Оружие 4 (Легкие Пистолеты), Запугивание 2, Расследование 4 (Противодействие Криминалистике), Лингвистика 3 (немецкий, санскрит, ASL (язык жестов), фарси, арабский, французский), Медицина 3, Медитация 4 (Лечебная), Ближний бой 5 (Ножи), Оккультизм 1, Исследование 3, Скрытность 5 (Тени), Знание улиц 2, Хитрость 3.

Дополнения. Аватар 4, Сокрытость 5, Предназначение 5, Наставник 5, Грёза 1.

Арете 4, Сила воли 9.

Сферы. Связи 3, Энтропия 3, Силы 1, Жизнь 3, Разум 3, Основы 2, Дух 2.

Квинтэссенция. 16.

Парадокс. 4.

Резонанс. Кошмарный (Энтропийный), Бледная Ярость (Энтропийный), Спокойный (Статический), Любопытный (Динамический)

Другие Эвтанатой

В живописной и трагической истории Эвтанатос есть некоторое количество магов, хорошо известных во всей Традиции. Их собратья

относятся к ним по-разному: к одним с симпатией, к другим – с ненавистью и яростью. Ниже перечислены несколько магов смерти, заслуживающих упоминания.

Сенекс

Непоколебимый Сенекс, склонный к метафорам и красноречивому молчанию, остается в своей собственной Реальности Горизонта, Цербере. Этот царственный Мадзимбабве служит хранителем Реальности Энтропии, где некогда стоял Дом Хелекара. Он, однако, редко вмешивается в события напрямую: обычно его работу делают за него подмастерья (некоторые из которых сами Адепты в своем праве) и его влияние на Традицию.

Более 500 лет назад Сенекс изучил магию своего родного Великого Зимбабве. Он присоединился к Эвтанатос вместе со своими собратьями Мадзимбабве, и остался, когда большинство вернулось обратно, заботиться о призраках Африки. Его настоящее имя неизвестно; Сенекс («Старик») – прозвище, данное ему его другом, Акритом Салоникским из Первого Кабала.

Предположительно, Сенекс предпочитает учить, а не лезть в дела других магов. Он имеет печально известную привычку принимать в подмастерья членов Традиции, у которых есть те или иные серьезные проблемы. Другие маги настороженно наблюдают за его подопечными, как из-за их опасного прошлого, так и из-за их склонности выражать пожелания Старика более прямолинейно, чем стал бы он сам. Теора Хетирк передает Эвтанатос его план собрать всех членов Традиции единым лагерем на Горизонте, даже не цитируя его собственные слова. Впрочем, практика показывает, что Вестники Сенекса никогда не противоречат его желаниям.

Сенекс – пятисотлетний архимаг, но со своей колоссальной силой он обращается так же аккуратно, как со своими словами. Он – чернокожий мужчина с мягким, но гулким голосом. Сейчас у него впервые за много веков проявляются признаки старения, однако это почти незаметно – просто несколько лишних морщин на лице, которое все еще выглядит на сорок с чем-то лет.

Аманда

В 1809 году на залитом кровью поле боя в Испании Пробудилась молодая женщина по имени Мерседес. Она стала подмастерьем

Сенекса. Ее врожденная мудрость направляла ножи, которые стали ее любимым оружием. Даже среди такой элиты, как ученики Старика, она была чем-то вроде юного дарования, и она определенно стоила того риска, который составило для него путешествие ради нее на Землю.

В 1896 году она ушла в Утробы. В 1923 Сенекс собственноручно убил ее.

Почти через сотню лет Старик принял Аманду. Она осваивала Искусство, будто родилась с ним, и тоже предпочитала ножи. В 1995 году на Цербер прибыла группа магов, эвакуировавшихся из Форс Коллегиус Мус (*Fors Collegius Mus*). Некоторые из них ощутили в Аманде определенную... родословную. Когда старейшина-Герметик обвинил ее в том, что она – виддерсланте (Widderslainte), она не присутствовала при этом, находясь в тайной миссии. Слухи утверждали, что она находится в Шангри-Ла, или на лунах Марса, или на пороге Восточного Ада, и следует заданию, которое известно лишь ей самой и Старику. Что известно *точно*, так это интерес, который проявляет к ее местонахождению Кровное Братство Вечной Радости. Представители Сенекса коротко сообщили магам, расследующим преступления Кровного Братства, что она убила Ричарда Сомнитца из Хелекара, но предоставлять какую-либо иную информацию отказались.

Аманда – искусный Адепт Эвтанатос; она использует целый набор малозаметных инструментов, но предпочитает фокусироваться на своих ножах: они одновременно служат для нее орудиями убийцы и посредником для Искусства. Поскольку она весьма искусна в изменении облика, парные клинки – самая характерная ее черта.

Вурмас

Темный Вурмас стремится к одной цели: завоевать силу аспекта Шивы и мистически соединиться с Кали, Черной Матерью. Его боги – не те, которых любят индуисты; это создания жестокие и противоречивые. В его понимании подобное единение может состояться только при завершении Кали Юги – при Армагеддоне. Он собирается вызвать конец света скорее, чем предсказывают Веды. Намного скорее.

Вурмас был одним из Капалика, аскетов, поклоняющихся наводящему ужас аспекту Шивы – Разрушителю. Нося при себе череп брахмана и чашу для подаяний, он собирал для своего бога милостыню и трупы. Никто не знает, сколько лет этому магу: к 15 веку он был Мастером и вторым человеком в Сапиндья Садананда; он служил греческому Эвтанатос Хелекару до тех пор, пока его господин не

встретился с мечом Вурмаса. В 1709 году он возложил на себя мантию Великого Жнеца.

Шантажируя верхушку Доиссетепа, он получил доступ к некоторым из самых омерзительных Нодов Теллурии. Изучая древние тайны Идран, он пытался призывать и подчинять чистую Энтропию этих мест. Он хотел овладеть самой Смертью – единственным, чего он все еще боялся после многих столетий жизни Чакраванти. Тогда к нему явились боги и поведали ему, что подлинная Живущая Смерть может быть достигнута лишь тогда, когда весь космос будет объединен в своем уничтожении.

В конце концов усилия нескольких Традиций открыли весь масштаб искажения Кровного Братства, и Вурмас был вынужден бежать, прихватив с собой Дом Хелекара. Никто до сих пор не сумел выделить в преступлениях Кровного Братства какую-либо схему, но предполагается, что за ними кроется некий глобальный план. По рассуждению некоторых Эвтанатой, он пробудил демона Запатасуру. Азиатским инферналистам известно, что он был *гостем* Яма Тоу Му, а не ее рабом. Возможно, он – сильнейших архимаг в любой из Традиций. Он хочет экстаза и вечной жизни на смертных судорогах космоса. Он безумен.

Не нужно и упоминать, что Эвтанатос очень, очень напуганы.

Свидетели описывают Вурмаса как древнего дравида, опирающегося на трость из сплавленных воедино позвонков и с детским черепом в качестве набалдашника, либо как исполинское шестирукое соединение Кали и Шивы.

Александр Моро

Потомок Гаруна Цигнуса Моро, Александр столь же жизнерадостен, сколь его предок был мрачен. Этот веселый и много путешествующий маг-парс представляет собой настоящий кладезь оккультного знания, как и подобает эклектичному участнику Золотого Потира. Ему пришлось потрудиться, чтобы дистанцироваться от наследия Первого Кабала и Гаруна; некоторые утверждают, что его приятные манеры – лишь маска, носимая именно с этой целью.

Как Адепт со многими талантами и прирожденный лингвист он был идеальным специалистом для расшифровки Иксос Фолио. Среди тактики, с помощью которой предателей из Дома Янычар выманили на открытое место, многое принадлежало ему. В качестве награды ему предоставили членство в Альбирео с испытательным сроком.

Моро предпочитает направлять, сам стоя на обочине. Умения в области Связей и Разума позволяют ему одновременно заниматься несколькими задачами. У этого обстоятельства есть и недостатки. Он сомневается: были ли Янычары действительно в чем-то виновны, или они просто унаследовали неудачную родословную. Ему, как никому другому, известно, насколько влиятельным может оказаться чье-либо наследие.

Сейчас Моро трудится над тем, чтобы сохранить репутацию Эвтанатос после зачистки Янычар. Его таланты, а так же мотивирующее его чувство вины, помогли ему чрезвычайно преуспеть в этой задаче. Представители Братства Акаши и Вербена начали с равной симпатией относиться к идее сделать Поворачивающих Колесо полицией совета.

У Александра Моро буйные черные кудри, золотистая кожа и небольшое брюшко. Ему тридцать с небольшим; он предпочитает свободную яркую одежду и питает слабость к броским жилетам. Несмотря на свои простецкие и приятные манеры, он знает, когда следует вести себя официально. И, как и большинство Эвтанатой, он без промедления несет Благую Смерть там, где это необходимо.

Хроники «Только Для Эвтанатос»

У Эвтанатой есть несколько причин действовать кабалами «для своих». Другие Традиции не всегда понимают необходимость Благой Смерти и не настолько готовы тратить время и ресурсы ради убийств, которые вызваны не необходимостью выжить и не мщением. Кроме того, Эвтанатой ценят общество магов, которые прошли травму околосмертного переживания и стояли на краю Джора. Кто еще сумеет понять борьбу за сохранение Колеса?

Игры по Эвтанатос могут быть многогранными и при этом не отступать от сильных сторон повествования об этой Традиции. У магов смерти есть преимущество в виде четко определенных мотивов. Рассказчик может построить целую Хронику вокруг одного убийства или же периодически подбрасывать миссии в текущую игру. В любом случае Эвтанатой не обязательно ограничиваться циклом «соверши убийство – получи Джор – очистись». Они могут быть столь же динамичны, как и любой маг, и любой человек.

Моральная Борьба

Надзирать за завершением вещей – привилегия и проклятие Эвтанатос. Жизни, мечты и культуры испускают свой последний вздох в присутствии этих магов. Многие маги ищут в мире чего-то непостижимого и вечного. Поворачивающие Колесо лишены этого утешения. Зачем же они стараются?

Моральный долг – мощная сила для этой Традиции. Этику Танатоиков не выбирают – она вручается магу самим Колесом. Индуисты называют подобный моральный императив дхармой, но его концепция знакома и другим магам смерти: сюда входят и гейсы кельтов, и другие «моральные кодексы». Дхармы – это не «компромиссные решения», которые можно изменять, приспосабливаясь ко времени. Они – моральные законы, которые отображают работу самого космоса. Различные стороны моральных императивов конкретного мага смерти могут противоречить друг другу.

Священный Долг

Для Эвтанатос Благая Смерть – не просто моральная необходимость, она – священный долг. Хотя индийские Чакраванти происходили из отверженных и избегаемых слоев своего общества, они никогда не

забывали принцип дхармы: долг личности определяется ее положением.

В индуистских обществах дхарма – это всепроникающая сила. У каждого есть моральный долг, основанный на его наследии и состоянии, и это не просто социальная ответственность. Дхарма встроена в структуру самого космоса, и Эвтанатой видят в ней наиболее личное проявление Колеса. Типичные грани дхармы включают почтение к своей семье, духовное продвижение и локальные проявления силы богов. Также дхарма включает святость каст. Например, поделиться пищей с кем-то из низшей касты иногда считается «падением» для индуиста касты более высокой.

Индийские Эвтанатой не питают к кастам того же почтения. Некоторые из них происходят из аскетической традиции, которая вовсе игнорирует подобное разделение; другие страдали, относясь к низшим кастам. С другой стороны, многие из них признают, что у разных людей дхармы различны, и не вмешиваются в чужие жизни иначе как для возвращения на путь тех, кто с него сбивается. Эвтанатой не обязательно вмешивается, если кто-то следует по пути своей жизни к плохому концу – до тех пор, пока от этого не страдает никто другой.

Эвтанатой из других сообществ придерживаются сходных взглядов. Айдед часто используют гейсы как метафору священного долга каждого перед Колесом. Гейсы могут быть неудобными и даже противоречивыми: Кухулин умер, поскольку нарушил один гейс ради сохранения другого. Но от этого они не становятся менее священными.

Все Поворачивающие Колесо верят, что их собственные дхармы были приведены в движение Пробуждением, подтверждены ритуалом Агама и упорядочены в Чодоне. Это означает, что их действия отталкиваются от авторитета самого Колеса. Кодекс Эвтанатос суров: он приемлет противоречия и поддерживает добродетели, которые большинству магов смерти весьма трудно почитать.

Например, Рыцарь Радаманта решает, что жестокий дознаватель НМП заслуживает Благой Смерти. Остальные участники его кабала выслеживают злого Человека-в-Сером, но их ловят, подвергают страшным пыткам и промывают им мозги. Теперь маг смерти питает к своему врагу великое отвращение. Убив его, он почувствует радость от мести, а это воспрещается Чодоной. Если он остановится, то нарушит кодекс Танатоиков, позволив Человеку-в-Сером жить и причинять вред другим.

Что ему делать? Многие Эвтанатой передают подобные дела какому-нибудь непредвзятому коллеге, но это возможно не всегда. В

конце концов Танатоик может разрешить болезненную дилемму, убив врага и пострадав от Джора, пришедшего с радостью убийства.

Вопрос Меры

В промежутке между Благой Смертью и бездействием есть целый ряд вещей, которые Танатоик может сделать, чтобы обеспечить ровный ход Колеса. Проблема в том, чтобы их применять. Эвтанатой мало к кому могут обратиться за советом, когда дело касается решений, не включающих убийство или некромантию. Традиция многие века вырабатывала этос, предполагающий реабилитацию посредством реинкарнации; другие формы исправления – это иде современная. Несколько магов смерти из числа старших и уважаемых пытаются внедрить единую этическую систему, но большинству Эвтанатой остается обращаться к своему ощущению морали исходя из конкретных случаев.

Предоставленные сами себе, Эвтанатой используют институты окружающего их общества, чтобы те направляли их выбор и содействовали их миссиям. Современные Поворачивающие Колесо взращивают связи со служителями закона, социальными работниками и специалистами из области здравоохранения. Подобные профессионалы предоставляют совет в тех вопросах, в которых компетентны. Также они могут брать на себя людей, которых конкретному Танатоику из-за отсутствия нужных навыков не удается поддержать – или наказать.

Академически настроенные Чакраванти сочиняют длинные своды законов; другие маги смерти просто держатся каких-нибудь нескольких простых принципов, а остальное додумывают по ходу дела. Практические соображения вносят свои коррективы. Эвтанатой, в отличие от борцов с преступностью из комиксов, не могут просто связывать людей и оставлять их перед полицейскими участками, так что при вмешательстве в подобные дела приходится проявлять изобретательность.

Магия Манаса (Разума) – полезный инструмент для исправления проблемных мыслей, но и психологические техники, не содержащие никакой магии, используются широко. Искусный Поворачивающий Колесо способен удалить нездоровые желания и направить субъекта к более сострадательной жизни. Некоторые Эвтанатой используют психологический шок, нанося эмоциональную травму, чтобы отучить кого-то из порочного склада ума. В менее серьезных случаях достаточно хорошего совета: маг может предоставить его сам или передоверить дело доверенному союзнику.

Следующий шаг после предотвращения – проклятия и другие нелетальные виды наказания. Эвтанатой прорабатывают свои проклятья с тщательностью, так, чтобы наказание соответствовало преступлению. Любитель кого-то преследовать может столкнуться с тем, что за ним по пятам следуют призраки его предков; любитель бить супругу может столкнуться со старыми друзьями, которые явятся к нему на предмет набить лицо. Поэтическая справедливость правильно наложенного проклятья очищает жертву и дает ему возможность посмотреть на тот вред, который причинила она сама. После того, как цель достаточно пострадает, Танатоик или его союзник часто выходят на сцену, помогая ей понять причину ее неудач и указывая путь к искуплению.

Наконец, Благая Смерть существует именно для того, чтобы дать еще один шанс даже самым искаженным душам. У разных фракций разное представление о том, как именно следует осуществлять Благую Смерть. Некоторые Нататапас предпочитают сложное и замысловатое ритуальное убийство, которое начинается с чтения знамений, а заканчивается тем или иным способом, смотря по греху, полу и касте жертвы. Рыцари Радаманта обычно просто говорят своим целям, что собираются их убить, и просят не совершать подобных ошибок в будущих жизнях.

Поскольку Эвтанатос рассматривают смерть как переход, а не мгновенный конец, большинство магов смерти ритуально направляет свои жертвы в их следующие жизни. Тибетская Книга Мертвых, последние таинства католиков, обращение к Харону или несколько простых успокаивающих слов помогают получателям Благой Смерти найти свой путь в новые жизни, где они не будут больше грешить.

В играх по «Магу» традиционная миссия Эвтанатос может стать рамой для оживленной, сосредоточенной на целях хроники, которой вовсе не обязательно прыгать от убийства к убийству. Как ваш Поворачивающий Колесо оценит цель? Как он поможет ей или накажет ее? Как на его решения повлияют его религиозные взгляды, его личность и его предшествующая жизнь?

Эвтанатос в Обществе

Помимо веры в необходимость Благой Смерти, в рядах Эвтанатой есть обширный спектр разных соображений насчет того, как должно работать общество.

Несмотря на подход Танатоиков к смерти, не все они поддерживают идею смертной казни. Многие попросту не доверяют властям Спящих, не способным заглядывать в души виновных. Другие полагают, что санкционированные государством убийства накладывают кармическую ношу на всех граждан, заражая очерствением общество в целом. Эти

маги считают, что смертный приговор должен быть действием анонимным и скрытным, но признают, что в подобном случае действия государства нельзя было бы контролировать и проверять. Многие маги смерти, напротив, поддерживают смертную казнь как нечто, остающееся правильным даже в случае, когда правительство Спящих не знает, почему это правильно.

По другим темам мнений обычно тоже много. Некоторые Эвтанатой полагают, что общественное благосостояние и доступная медицина препятствуют естественному продвижению кармы; другие считают, что социальные службы сообщества делают каждого его члена более достойным человеком. Большинство Эвтанатой высоко ценит сострадание, однако воздерживается от вмешательства в чужие жизни, если только у подобного вмешательства нет более высокой цели. Поворачивающие Колесо предполагают, что, всерьез вмешиваясь в чужую жизнь, они препятствовали бы разрешению личной кармы. Где кончается сострадание и начинается вмешательство – вопрос, остающийся неразрешенным для Традиции в целом, так что конкретный маг смерти просто пытается держаться Чодоны и следовать своему сердцу.

Есть и несколько вещей, по которым среди большинства магов смерти присутствует приблизительный консенсус. Большинство Эвтанатой с отвращением относятся к дискриминации по классу или этнической принадлежности, и поддерживают принципы всеобщего и полного правосудия. Маги Традиции отождествляют себя с людьми несправедливо осуждаемыми и наказываемыми, и хотят, чтобы общество отправляло правосудие с той же справедливостью, с которой (в идеале) работают они сами.

Тайны Судьбы

Эвтанатос заботятся не только о продвижении отдельных жизней вдоль Колеса. Маги смерти также ищут общие узоры в самом Цикле, чтобы предсказывать будущее и определять, как в этом будущем надлежит действовать.

История, экология, социальные тренды, предсказание и толкование пророчеств – все это методы, которыми Эвтанатой пытаются определить направление движения, природу и конечную цель Теллурии. Магам смерти приходится жить, встречаясь с наихудшими проявлениями человеческой природы, и одновременно с этим реагировать на собственные мрачные открытия по части потока творения.

День Суда повлиял на Эвтанатос больше, чем на любую другую Традицию. Мистический удар по их родным землям был лишь частью проблемы. Поворачивающие Колесо никогда раньше не сталкивались со столь масштабным ударом по циклу рождения и смерти. Тысячи душ оказались разбиты на осколки и лишены возможности перерождаться вновь. Никто не знает, каковы будут конечные последствия этого, однако симптомы вроде Ходящих Мертвых указывают: нечто жизненно важное для Колеса оказалось необратимо повреждено. Что еще изменил День Суда? Не оказались ли расколоты души, жизненно необходимые для выживания Цикла? Некоторые Эвтанатой заходят настолько далеко, что предсказывают рождение целого поколения детей без душ, знаменующего окончание Кали Юги.

Стражи Предназначения

Эвтанатос уважают личное предназначение (представляемое Дополнением Предназначение и определенными Достоинствами и

Недостатками). Для Поворачивающих Колесо обычное дело – приглядывать за теми, кого пометила Судьба.

Восприятие с помощью Энтропии позволяет определить важность конкретного индивида и, что важнее, подсказывает, следует ли магу смерти вмешиваться в естественный ход событий. Большинство Эвтанатой не верят в предопределенность как таковую, однако законы кармы создают в некоторых людях определенный потенциал. Чакраванти стараются следить за тем, чтобы Колесо получало что ему следует, а люди с потенциалом не проматывали его попусту.

Маги смерти, которые принимают на себя этот долг, становятся советчиками и телохранителями для избранных Судьбой. Особенно в этом деле преуспевают Рыцари Радаманта: их связи в разных Традициях и практические навыки помогают им находить подобных подопечных и заботиться о них.

Обычай не поощряет близкие контакты с обладателями сильного предназначения: неизбежно придет время, когда защитник-Танатоик должен будет отойти в сторону и позволить судьбе идти своим естественным ходом. Иногда их подопечным назначено страдать во благо Цикла, а если Эвтанатос влюбится в кого-то из них, может возникнуть искушение вмешаться.

Несмотря на подобные предостережения, близкие связи иногда возникают. В подобных случаях обе стороны склонны влипать в странные и драматические приключения, которые так часто выпадают отмеченным судьбой. В играх по «Магу» Танатоики, находясь рядом с ведомыми предназначением товарищами, могут вести себя противоречиво и эмоционально. Узы дружбы и любви способны конфликтовать с осознанием того, что со временем Поворачивающий Колесо может оставить своих спутников во имя Колеса.

Черные Годы

Многие Чакраванти следуют ведическому исчислению времени. По нему продолжительность жизни космоса измеряется божественным счетом дней, лет и жизней.

Кальпа составляет один полный оборот Колеса созидания и разрушения. Это один день в жизни Брахмы, Творца, и время, которое требуется Шиве, Разрушителю, чтобы открыть и закрыть глаза. Это около восьми миллиардов лет. Кальпы делятся на Мантавары, Махаюги и, наконец, Юги различной продолжительности. По индуистскому

исчислению мир находится в Кали Юге, последнем периоде этой Кальпы.

Кали Юга началась в новолуние февраля 3102 года до Р.Х.. 1999 год был 5100-й годовщиной этой Железной Эпохи, последнего времени перед тем, как Брахма задремлет, а Шива вновь закроет глаза. Традиционно считается, что именно в эту упадочную Югу человечество забудет дхарму и погрузится в пагубную и материалистичную жизнь. Эвтанатос видят признаки этого на всех поприщах жизни. Если Кали Юга следует естественному ритму Цикла, она завершится в конце сорок третьего века. Это, очевидно, не составляет явной и недвусмысленной опасности для Теллурии, и Традиция верит, что естественный конец космоса – это новое обретение возможностей.

К сожалению, Поворачивающие Колесо полагают, что Эпоха Кали сбилась с предначертанного пути. Ядерное оружие, загрязение природы и смятение в Нижнем Мире указывают на преждевременный апокалипсис и разрушение Колеса вместо его естественного поворота. Магическая структура вселенной рассыпается, и Традиция ищет путь прочь от катастрофы.

Одна школа, возглавляемая Сенексом, считает, что материальный мир уже слишком искажен, чтобы принять помощь. Они рассуждают, что миссия Танатоиков слишком зациклилась на предназначениях отдельных личностей, а космические проблемы и решений требуют космических. Ключевые Реальности наподобие Осколков Энтропии и Основ нужно обезопасить от Нараков и разрушительного Резонанса разлагающейся земли. И это отнюдь не результат изоляции и происходящей от нее узости взгляда. Вурмас все еще активен и подвижен, а лишившиеся места души взбаламученного штормами Нижнего Мира и Буря Аватаров требуют интенсивного магического вмешательства.

Другие Эвтанатой отказываются оставлять материальный мир. Они изучают людей с сильными предназначениями, отмечают глобальные тренды и ищут признаков всемирной Коуматы. Они надеются использовать ключевые моменты, места и людей в качестве рычагов, которыми можно втолкнуть Цикл обратно в положенный ему ритм. Подобные маги больше времени уделяют важности отдельных предназначений, а не движению всего Колеса. Как один падающий камушек может изменить движение целого озера, так выборочные убийства, незаметная магия Энтропия и немного разведки могут внести больше изменений, чем любое грандиозное магическое действие.

Персонажи Эвтанатос могут последовать за любой из этих школ, а то и за обеими сразу, готовя путь для последователей Сенекса за счет собственных земных усилий. Ни один из двух этих планов не

превосходит другой, и недостатки есть у обоих. Разумный Поворачивающий Колесо может суметь найти третий путь сражаться с распадом Цикла, и убедить Традицию пойти по нему.

Кабал: Международный Политический Триаж

Активно применяющий насилие и при этом сострадательный кабал Международного Политического Триажа (они же Political Triage International или PTI *(прим. переводчика: «триаж» - это медицинская сортировка пострадавших при войне или чрезвычайной ситуации для определения очередности оказания им помощи)*) представляет собой эффективную, действующую по всему миру организацию, сочетающую исцеление и убийство. Для кабала Эвтанатос в этом нет ничего необычного, но PTI активнее большинства других использует модернизированные методы. Они сочетают практическую дисциплину наемников и «фронтовую благотворительность» полевых докторов и служб спасения. Также PTI необычны тем, что, по меркам операций Эвтанатос, их действия довольно хорошо известны – в чем-то даже печально известны – среди людей, которые живут и воюют в самых жестоких регионах «третьего мира».

История

Политический Триаж родился как итог совместной деятельности молодых участников Мадзимбабве, Золотого Потира и Рыцарей Радаманта.

Мадзимбабве Артур Эффионг оставил свой кабал в 1968 году, чтобы посетить Республику Бьяфра, годом ранее объявившую о своей независимости от Нигерии. Сам принадлежа к этносу игбо, члены которого основали то государство. Эффионг вернулся, чтобы посмотреть, как идут дела его народа. Для Эвтанатос в целом Мадзимбабве все еще оставались группой малозаметной, и он увидел возможность помочь своим людям и одновременно продемонстрировать то, что способна предложить часто игнорируемая африканская секта Поворачивающих Колесо.

Когда он прибыл, Бьяфра уже была в самой гуще опустошительной войны с Нигерией. Самолеты старых моделей и ржавые джипы не могли соперничать с превосходящей по численности и техническому оснащению нигерийской армией. Нигерия отрезала поставки продовольствия и уничтожала временные столицы нового государства

сразу, как только их назначали. Война и голод начали уничтожать народ Бьяфры. Эффионг был единственным Танатоиком во всей стране; когда количество жертв перевалило за миллион, и последние очаги сопротивления пали под ударами Нигерии, он не мог понять: почему Поворачивающие Колесо, его собратья, не пришли облегчить боль умирающей нации.

На самом деле так сложилось оттого, что его Традиция с головой увязла в Войне Восхождения. Хрупкое перемирие Второй Мировой Войны давно окончилось, и Чакраванти были заняты. Каждый доступный нож был направлен на глотки Падших или могущественных ученых, и захолустью в тылу Войны не оставалось ничего. Эффионг шел по этому захолустью среди руин зданий и плача призраков. Его поглотил Джор; на вершине своего безумия он привязал к самому себе каждого призрака народа игбо, что встретил на пути, и темными путями Нижнего Мира прошел в Калькутту.

В 1971 году он добрался до праотеческого Марабута. Джор и умноженная одержимость оставили от него немногим больше чем оболочку, наполненную призраками Бьяфры, но его дневника и едва уловимого психического отпечатка, сохранившегося от него самого, Акарьям хватило, чтобы понять, что случилось, чего бы он хотел, и почему он явился, неся с собой столь ужасающих «пассажиров». Ему даровали Благую Смерть.

Двенадцать Рыцарей Радаманта доставили его тело обратно на руины Бьяфры и упокоили призраков. Они поклялись принять миссию Эффионга на себя и трудиться на благо Спящих, на которых в ходе Войны Восхождения перестали обращать внимание.

Этот рыхлый кабал наблюдал за Африкой, Азией, Центральной и Южной Америкой насколько хорошо, как мог, но они страдали от недостатка ресурсов и от неприязни собственных подопечных. Как это и обычно для Танатоиков, они действовали скрытно, и потому редко обзаводились контактами, столь нужными для продолжения их миссии. Подозрительные маги из мест, которые они посещали, не были в восторге от вмешательства жесткой и не подотчетной им группы со стороны.

В разочаровании трое из основателей в 1976 году перешли в Золотой Потир. Четырьмя годами позже двое из них вернулись в группу. К тому времени из оставшихся ее членов в живых было только четверо: прочие пали жертвой Джора или отчаяния от необходимости даровать Благую Смерть собственным запятнанным товарищам.

Элизабет Бхарати и Секайе Лебланк из Потира вернулись с современными инструментами, нужными, чтобы вдохнуть в кабал

новую жизнь. Лебланк был искусным хирургом: он изучил военную медицину и достал лекарства и ресурсы, нужные кабалу, чтобы существовать в виде кочующего по всему земному шару госпиталя. Бхарати разбиралась в стрелковом оружии, тактике партизанской войны и ремесле наемника. В Золотом Потире они освоили эти умения, чтобы достичь совершенства в качестве современных убийц, но в своем родном кабале они соединили свои навыки, чтобы превратиться в военных медиков, способных идти туда, куда боялся ступить Красный Крест. Единственным оставшимся препятствием было то, что планируемая экспедиция по природе своей была предприятием дорогостоящим.

Они обратились к публике за пожертвованиями.

Международный Политический Триаж – это благотворительная организация, зарегистрированная в 18 странах мира, включая Индию и большую часть Европы, но исключая Северную Америку, где госдепартамент США воспретил организации собирать средства. Группа официально основана в 1983 году; у нее есть офисы в Лондоне, Цюрихе, Афинах и Бомбее.

Под руководством Бхарати и Лебланка группа приняла программу, которая сходна с программами некоторых организаций, занимающихся правами человека и первой помощью. Разница в том, что некоторые организации действуют посредством информационных писем или беспристрастной медицинской помощи, а PTI непосредственно действует против любой группы, которую они считают виновной в страданиях. В то время как обычная организация предоставляет медицинскую помощь раненым и не лезет в политику, в Триаже используют госпитали как командные центры, из которых свергаются вожди и освобождаются деревни.

С 1983 года PTI вырос в числе до 8 Пробужденных Эвтанатой, 18 офисных сотрудников и до 40 докторов, медсестер и ветеранов войн. После реорганизации группа полностью отстранилась от Войны Восхождения. День Суда едва коснулся их: учитывая количество этнических конфликтов по всему миру, у группы не было времени его заметить.

К сожалению, их успех может привести к падению. PTI всегда использовали двусмысленные формулировки и манипулирование

общественным мнением, чтобы скрывать подлинную степень своей подрывной деятельности против несправедливых режимов. Люди просто знают, что враги этой группы склонны плохо кончать, а PTI, хотя и не берет ответственность на себя, но и соответствующие предположения не опровергает. Помимо угроз со стороны Спящих, дерзость и масштаб этой организации привлекает к ним внимание стороны, которую она всегда игнорировала: Технократии.

Миссия

Документальный фильм CNN о Международном Политическом Триаже описывает их как «Красный Крест с зубами», и это довольно точно суммирует всю деятельность кабала. PTI отправляет на территории, разодранные конфликтами, докторов и медицинские принадлежности при поддержке вооруженной охраны и «консультантов по эвакуации и беженцам» (последнее – вежливый синоним «частной военной поддержки»).

Изначально PTI предлагал непрошенную поддержку, но в нынешние дни большинство их проектов помощи разворачивается после запросов от беженцев и диссидентов. PTI разворачивает в гуще кризисов медицинские станции и агрессивно наращивает вокруг них периметр с вооруженной охраной. Эти «безопасные зоны» номинально существуют,

чтобы обеспечивать безопасный уход за пострадавшими, но обычно кончается тем, что они создают неудобства или напрямую отражают ту фракцию, которая, как решили в PTI, в этом конфликте неправа. Также PTI оставляет за собой право «ответных действий» в случае любого препятствования их медицинской миссии. Таковым считаются нападения на персонал PTI или кого-то, кому они оказывают помощь, либо посягательства на безопасную зону.

PTI выбирает себе работу на основании набора критериев, вдохновленных мечтой Эффионга и сформулированных на языке современных организаций, занимающихся спасением и правами человека. Их тридцатистраничное заявление о миссии в качестве условий их вмешательства называет пытки, этническое насилие, падение правительства, использование солдат-детей, влекущую телесное насилие сексуальная или этническая дискриминацию, использование концлагерей. Они никогда не занимаются более чем одним проектом единовременно.

В приватной формулировке цели кабала существенно прямолинейнее. Они используют свои ресурсы, чтобы лечить больных и раненых, а затем убивать тех, кто причинил им это страдание. Военные вожди, проворовавшиеся генералы и коррумпированные гражданские

служащие при визитах PTI чрезвычайно склонны попадать в разнообразные несчастные случаи. Как и большинство Эвтанатой, они дотошно убеждаются, что жертву действительно невозможно реабилитировать, прежде чем решают ее убить. В случаях, когда искупление возможно, жертву лишают того, что давало ей возможность причинять вред, и оставляют ее разбираться со своей жизнью самостоятельно. Про PTI можно сказать многое, но «терапевтами» их назвать сложно; большинство из них полагает, что людям нужно самим потрудиться ради своего спасения.

Во всех случаях, когда это возможно, PTI вступает в союз с местными властями, чтобы придать легитимность более агрессивным аспектам своей деятельности. Хотя они и готовы по-тихому нарушать международные законы, они не склонны пренебрегать ими демонстративно. Они не жаждут привлекать слишком много международного внимания, так что смягчают свою тактику, если на них давят наблюдатели или гнев крупного индустриального государства. В то же время PTI и из таких ситуаций выжимают все, что могут, от помощи миротворцам до шантажа дипломатов. В последнее десятилетие этот аспект их работы стал более обыденным, и некоторые маги всерьез задаются вопросом: сподобится ли Технократия, наконец, разобраться с отважным кабалом.

Эвтанатой по всему миру

Эвтанатос – Традиция сравнительно малочисленная, но ее сильной стороной является большое разнообразие и распространение ее участников. Предназначения идут своим чередом повсюду, и Поворачивающие Колесо следуют за ними, делая что могут, чтобы наставлять вещи на правильный путь. Международный Политический Триаж – лишь один пример из области международной деятельности этой Традиции. Игра по «Магу», сосредоточенная на Эвтанатос, может вести персонажей через весь мир. Ниже перечислены места, где Поворачивающие Колесо опираются на свое древнее наследие – или несут Благую Смерть на новые территории.

Европа. Здесь Традиция незаметно присутствует с древних времен. Айдед сохраняют несколько ковенов в Ирландии, Община Гранатового Цветка господствует среди магов на Кипре, а Золотой Потир просто приходит всюду, где он нужен. Наследие Британской Империи помогло создать большой Марабут Нататапас в Лондоне, и он де факто служит штабом Традиции в западном полушарии.

Африка. По ней регулярно проходят Рыцари Радаманта, но лишь возродившиеся Мадзимбабве действительно называют ее домом. Эта

фракция распространяется за пределы своих старых племен и, возможно, является самой быстрорастущей составляющей во всей Традиции. PTI – самый известный кабал из движущихся по этому континенту, но несколько тихих магов возродили ритуалы и в тени самого Великого Зимбабве.

Азия. Старые конфликты с Братством Акаши и наличие на территориях местных магов стали причиной того, что у Эвтанатос здесь очень незначительное присутствие. Ведические культуры Юго-Восточной Азии просто кишат потенциальными Шраваками и Аколитами, так что, теперь, когда вопрос Гималайской Войны был наконец-то закрыт, маги смерти ожидают быстро распространить на эти земли свое влияние. Также Танатоики регулярно проходят через Северную Азию, но Афганистан остается препятствием. Помимо мелких неприятностей от исламистской политики Талибана, здесь можно встретиться с военными вождями Тафтани, а они предпочитают сохранять этот регион за собой.

Индия. Здесь у Эвтанатос больше силы, чем где бы то ни было на земле, но сверхъестественные политические игры в этих краях отличаются запутанностью, так что для сохранения этой силы требуется постоянная борьба. Калькутта – их город; любой враг Традиции может считать себя счастливчиком, если сумел пройти хоть пять шагов прежде, чем стать жертвой какого-нибудь крайне неприятного «несчастного случая». В противоположность этому, Апад-Дхарма в Бомбее издеваются над магами смерти самим фактом своего присутствия. Когда удастся закрыть вопрос с Днем Суда, им предстоит столкнуться с полной силой своей бывшей Традиции. Чакраванти, которые не мобилизуются на уничтожение Нараков в своей среде, совершают паломничества к «Пупку Раваны». Некоторые путешествуют оттуда на Цербер (создавая впечатление того, что призыв Сенекса был своего рода кампанией «Назад в Индию»), другие просто приходят помедитировать в святом месте.

Америки. Все фракции Танатоиков хорошо здесь представлены. Традиция растет. В Америках подмастерья часто могут выбирать себе Традицию благодаря членству в смешанном кабале, и в последнее

время многие выбирают магов смерти. Среди членов Традиции идет оживленная внутренняя дискуссия о том, явилось ли этом следствием пламенного идеализма, беспокойства о судьбе мира, или обеих причин. В Майами находится кабал ветеранов Эвтанатос, которые устроили себе резиденцию в одном из схронов Хелекара.

В Гватемале Юм Симил практикуют ритуалы смерти Майя, но в остальном остаются вне политического поля Танатоиков. Они присоединились к Традиции, чтобы иметь возможность продолжать тихо следовать своему культу, и в целом их желание удовлетворено; время от времени они служат информаторами для пришлых магов смерти, идущих служить Колесу на Юге.

Другие Земли. В Стамбуле постоянно присутствует некоторое количество путешествующих Танатоиков. Золотой Потир приватным образом выполняет кое-какие церемонии среди реликтов Византии. Греческие Эвтанатой также регулярно посещают руины Трои, так что в турецких отелях в любой момент времени обычно присутствует два-три гостя из числа магов смерти. Впрочем, Поворачивающие Колесо неохотно оседают в каких бы то ни было исламских нациях. Хотя Аль-и-Батин нечасто напоминают о себе, Эвтанатой помнят о том, насколько сильно Сокрытые ненавидят их, и уважительно соблюдают дистанцию.

Организация и политика

Для принятия решений и для полевых действий Международный Политический Триаж использует сочетание военных дисциплин и медицинских протоколов. Хотя каждый член Кабала обладает навыками в обеих областях, по медицинской части главный Секайе Лебланк, а за военные дела в конечном счете отвечает Элизабет Бхарати. Когда дело доходит до непосредственного убийства, оба они сначала достигают консенсуса сами, а затем представляют дело остальным Эвтанатой, которые голосуют по нему. В случае, если голоса делятся поровну, они все тянут соломинки, и маг смерти, вытянувший короткую, принимает решение. Попытка повлиять на процесс принятия решения какой бы то ни было магией служит основанием для исключения из рядов, но никто не пытался.

Остальные участники кабала присматривают за деятельностью большого штата Спящих. Хорхе Ройо служит заместителем для Лебланка, Алиса Фицнемет – для Бхарати. Анжела МакКаллен занимается финансированием и связями с общественностью. Официально ни один из них не занимает важных постов в иерархии благотворительной организации; в качестве ее директоров выступает ротируемая кучка бюрократов, тщательно отобранных, но в целом не

очень остающихся в памяти. МакКаллен лично занимается делами, связанными с прессой и сбором пожертвований, она же проводит экскурсии по офисам организации. Технически она является «пресс-секретарем» группы; она же нанимает и увольняет персонал из Спящих, хотя это тайна.

Военный и медицинский персонал работает в строгом соответствии с их структурой командования, каждый со своей. Весь личный состав из числа Спящих – ветераны, которые присоединились к PTI в благодарность за помощь. На самом деле PTI оказывает кандидатам, подходящим по квалификации и моральным качествам, магическую помощь, как раз затем, чтобы побудить их присоединиться. Восемь докторов и десять солдат знают, что их привела в организацию магия; остальные осознают, что после вмешательства PTI их жизнь улучшилась, но не могут проследить эти улучшения до их сверхъестественных причин.

Кабал хорошо организован и действует очень слаженно. Лебланк и Бхарати многие годы были возлюбленными, а время и магия только усилили их связь. Их совместное обаяние влияет на оставшуюся часть группы, и это, в свою очередь, придает решимости им самим. С каждым годом пара принимает более радикальные решения и идет на более серьезные риски. МакКаллен – единственная в кабале, кто большую часть времени проводит в общении с публикой, и она может оценить то, насколько безрассудны становятся их действия. К сожалению, к ее возражениям не прислушиваются: кабал практически боготворит вожаков, и попытки оспорить их авторитет почти немыслимы.

Все важные решения принимаются перед переносным алтарем, посвященным Артуру Эффионгу: на алтаре имеются его фотография, флаг Бьяфры и принадлежавшая Эффионгу нижняя челюсть. В силу обстоятельств его смерти к алтарю стекаются призраки. Многие из них погибли в тех беспорядках, в которые постоянно погружен PTI, и время от времени они предоставляют советы. Мнения призраков чрезвычайно уважается; оно – одна из очень немногих причин, способных побудить кабал не согласиться с мнением Лебланка и Бхарати.

Кабал

В подобной дисциплинированной и плотно сбитой группе мало кому захочется высовываться из толпы. В то же время нельзя принимать исполнительность, принятую в Международном Политическом Триаже, за тупость. Каждый из членов кабала бывал в опасности и преодолевал ее разумно и эффективно. К сожалению, культ личности вокруг

лидеров кабала и общая самоуверенность практически гарантируют, что гордыня нанесет свой удар.

Анжела МакКаллен. Анжела – привлекательная и учтивая женщина, а так же искусный Рыцарь Радаманта. Она предпочитает сочетание греческого и кельтского мистицизма с современной технологией. У нее самый широкий кругозор во всем кабале: будучи пресс-секретарем PTI, она оставила поле боя и знает, что некоторые из действий группы принесли ей больше дурной славы, чем доброй.

Алиса Фицнемет. Она – Рыцарь и исполнительный офицер при Элизабет Бхарати. Она использует малозаметные нордические Искусства, чтобы поддерживать логистику и придавать оружию группы чуть больше сил. Большую часть времени она представляет собой тихую, загруженную женщину, но при необходимости вполне способна рявкать командным голосом.

Хорхе Ройо. Этот мексиканский маг Айдед забросил медицинский вуз и ученичество у Танатоиков, чтобы помогать индейскому ополчению у себя на родине. После того, как шальная пуля в Бирме оборвала жизнь старого помощника Лебланка, тот вышел на Ройо и предложил ему завершить его образование в обмен на вступление в PTI. Теперь Хорхе Ройо – умелый хирург-травматолог, а так же Эвтанатос. Он носит очки и редко смеется.

Джендайи Ндлову. Она Мадзимбабве, одна из новых членов кабала. Эта похожая на статуэтку женщина носит традиционные африканские ткани и специализируется на призывании призраков. В кабале она служит разведчиком-аналитиком, отслеживая информацию, полученную от живых и мертвых.

Сухар Рансинбрахманикул. Этот Нататапас, таец по происхождению, тоже вступил недавно. Его появление в 2000 году было уступкой кабалу Акашийцев: те по какой-то причине захотели, чтобы Тайланд в течение года оставался свободным от Эвтанатос. Буддийский и индуистский мистицизм направляет этого жесткого, жилистого мужчину; он занимался всем от контрабанды оружия до управления матчами по тайскому боксу. У него лучше всех в кабале развиты навыки выживания на природе.

Анастасия Логарис. Она из Общины Гранатового Цветка, нейрохирург и художница. Логарис вкладывает в дело кабала медицинские навыки и чистый гений. Именно эта гречанка средних лет дорабатывает напильником мелкие детали множества операций PTI.

Лидерство

Вожаки PTI были в кабале с самого навала. Между ними со временем выросло ровное, постоянное притяжение, и для них было совершенно естественно вместе присоединиться к Золотому Потиру, вместе вернуться в кабал с новым видением его миссии и выражать свою связь на мистическом уровне.

Совместно перенесенный стресс и групповые ритуалы создали между этими двоими странный Резонанс. По одиночке каждый уже впал бы в Тишину, но вместе их мистические возможности составляют силу, с которой невозможно не считаться.

В понятиях «Мага», у этой пары отлично сбалансированный коллективный Резонанс; их Эффекты никогда не требуется дополнять, если только один из них не предпочтет сознательно проявить Черту Резонанса, или если они не разделены. В первом случае второй партнер тоже проявит Черту Резонанса, внося в магию обычные при этом поправки. Во втором Резонансы обоих магов действовали бы с полной силой, и это была бы беда.

Бхарати очень близка к серьезному приступу Джора. Хотя мистическая личность Лебланка сдерживает ее порчу смерти, он и сам едва ли свободен от этой порчи. При отделении от Элизабет его собственная эксцентричность разрастается: он становится черствым с пациентами и неспособным отличать живое от мертвого.

Эта взаимозависимость дополнительно усилена Эффектом Разума / Связей, который поддерживает между ними телепатический контакт

до тех пор, пока каждый из них ежедневно пьет воду из одного источника (реки, ручья или двух фляжек, наполненных из одного места). Если эта связь разорвана, а они находятся больше чем в миле друг от друга, они начинают сходить с ума.

К счастью, такого не случалось уже несколько лет, и это дало им время отстроить Международный Политический Триаж до его нынешней силы. Чтобы этого добиться, они провели большую часть всего этого времени в поле, но при этом они потеряли связь с общественным мнением. Когда МакКаллен предупреждает их о росте нетерпимости публики (и Технократии), они просто обращаются друг к другу за моральной поддержкой. Если кто-то не сумеет до них достучаться, всему кабалу, возможно, придется дорого заплатить за их гордыню.

Элизабет Бхарати

Дочь британского торговца и индийской хозяйки гостиницы, Элизабет Бхарати росла в Калькутте, не зная, что живет в тени величайшего оплота Эвтанатос. Более того, ей не повезло попасть под машину как раз перед зданием Отеческого Марабута. Когда человек, который ее сбил, начал допрашивать ее касательно ее касты, она Пробудилась, стоя на грани смерти. Маги Эвтанатос приняли и обучили ее.

Она была Шравакой в тот день, когда Артур Эффионг явился и принес с собой призраков. Пережитое так сильно затронуло ее, что она стала Рыцарем Радаманта и двинулась на исполнение желаний умершего мага.

Это было нелегко. Бедность, Джор и проблемы с моралью следовали за кабалом в его беспорядочных миссиях. Короткий выезд в Камбоджу в 70-е годы чуть не довел ее до Тишины, но Секайе Лебланк помог ей продержаться. Когда она решила перейти в Золотой Потир, он последовал за ней. Со временем между ними возникла глубокая любовь. В кабал они вернулись вместе.

В бытность в Потире она специализировалась на тактике использования легкого стрелкового

оружия и на освобождении заложников. Чтобы лучше развить свои навыки, она с головой ушла в культуру наемников; позже полученный опыт позволил ей реформировать старый кабал. С помощью современных навыков работы в сети и военной подготовки она отстроила его структуру заново с самого низового уровня. Также ее связи позволили ей заполучать в частную армию PTI умелых Спящих.

Очерствение, которое она приобрела в Камбодже, смягчалось Лебланком, но все равно проявлялось: в кабале ее позиция по стратегическим вопросам обычно была бескомпромиссна. Несмотря на положительные результаты, она бы хотела, чтобы группа была более-менее независимой от интересов спонсоров. Она бы предпочла отбросить ширму, за счет которой продолжают поступать деньги, поскольку нынешний расклад ограничивает возможности внушительной военной силы, находящейся в ее распоряжении.

Она все меньше склонна терпеть эти ограничения, и в силу этого операции кабала все меньше похожи на защиту и все больше – на полномасштабные наступательные действия. Ее способность воспринимать картину на более крупном уровне ограничена ее ментальным состоянием и ее зацикленностью на военных вопросах, но эта же сосредоточенность делает ее чрезвычайно эффективным лидером.

Образ. Бхарати – находящаяся в отличной физической форме женщина пятидесяти лет с темной кожей и неровно остриженными волосами, которые обычно удерживаются на месте темной банданой. На лице у нее несколько мелких шрамиков, накопившихся за годы передвижений ползком по усыпанной осколками земле. Она носит военный камуфляж, подходящий к ситуации, знаки различия полковника и нашивку с символом PTI: голубь, летящий в красном треугольнике. В поле она обычно имеет при себе боевой нож и легкий пистолет-пулемет; она предпочитает точность огневой мощи. У нее сильный, четкий голос, и она имеет обыкновение подчеркивать сказанное, щелкая пальцами.

Подсказки по отыгрышу. На задворках вашего сознания часто крутится мысль полностью оставить милосердие и сосредоточиться на победе, но толика времени наедине с вашим возлюбленным обычно это лечит. При общении со всеми прочими вы предпочитаете отдавать команды, а не вести беседы. Вы любите своих солдат, но это не значит, что вы собираетесь позволять им садиться вам на шею. Вы фанатка гаджетов, особенно мобильных средств связи и транспорта. На поле вы любите смываться из вашего командного центра и потихоньку разбираться с врагами – ну то есть предполагается, что вы называете их «помехами», - которые могут представлять серьезную проблему.

Ваша магия происходит от глубокой преданности богине Дурге в сочетании с западной алхимией Золотого Потира. Вы всегда ищете новые способы сочетать вашу магию с современной технологией. Вы бы хотели найти какого-нибудь Лакшмиста, который согласится вас учить, но прямо сейчас вы слишком заняты.

Фракция. Золотой Потир

Сущность. Ищущая

Натура. Судья

Поведение. Директор

Атрибуты. Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 4

Способности. Бдительность 4, Атлетика 3, Осведомленность 2, Рукопашный бой 4 (Удары в глаза), Уклонение 4 (Огнестрел), Запугивание 4 (Напускная Сдержанность), Лидерство 5 (Воодушевляющая Уверенность), Знание улиц 3, Вождение 3, Огнестрельное оружие 4 (Пистолеты-пулеметы), Ближний бой 4 (Ножи), Скрытность 4 (Джунгли), Выживание 4 (Джунгли), Технология 3, Академические знания (Политика) 3, Расследование 3, Лингвистика 3 (английский, французский, банту, китайский, тайский, испанский, немецкий), Медицина 3, Оккуьлтизм 3, Наука (Химия) 3

Дополнения. Аватар 3, Предназначение 4, Ресурсы 4

Арете 4, Сила воли 8

Сферы. Энтропия 4, Жизнь 2, Материя 3, Силы 3, Время 1

Квинтэссенция 9

Парадокс 2

Резонанс. Разъедающий (Энтропийный), Поглощающий (Энтропийный), Разжижающий (Энтропийный), Удушающий (Энтропийный), Энергичный (Динамический)

Секайе Лебланк

Секайе Лебланк – усталый мужчина, который держится за счет любви и несокрушимой дисциплины. Лебланк Пробудился в 11 лет в какой-то деревушке племени игбо. Его первые эксперименты с магией навели на его односельчан ужас. Он сбежал, еще до двадцати лет вступил в Иностранный Легион (где и получил фамилию) и стал медиком, используя свои способности исцелять. К его двадцатилетию на его таланты обратили внимание Эвтанатос; дальше они обучили его своими способами и ввели его в ряды Рыцарей Радаманта.

Следующее десятилетие Лебланк провел, оттачивая свои магические умения, ухаживая за ранеными магами смерти и забывая все, что касалось его родословной. Когда его родные места включили в нацию Бьяфра, он этого даже не заметил, а во время падения этой нации пролистывал газетные заголовки, посвященные войне, не читая их. Только после прихода в Калькутту Артура Эффионга он обратил внимание на то, что случилось с его старой родиной. Его захватило отчаяние и неожиданное сопереживание своему народу. В качестве своего рода епитимьи он вошел в «почетный караул» Эффионга и, произнеся страстную речь в память о нем, заложил основы того, что со временем выросло в PTI.

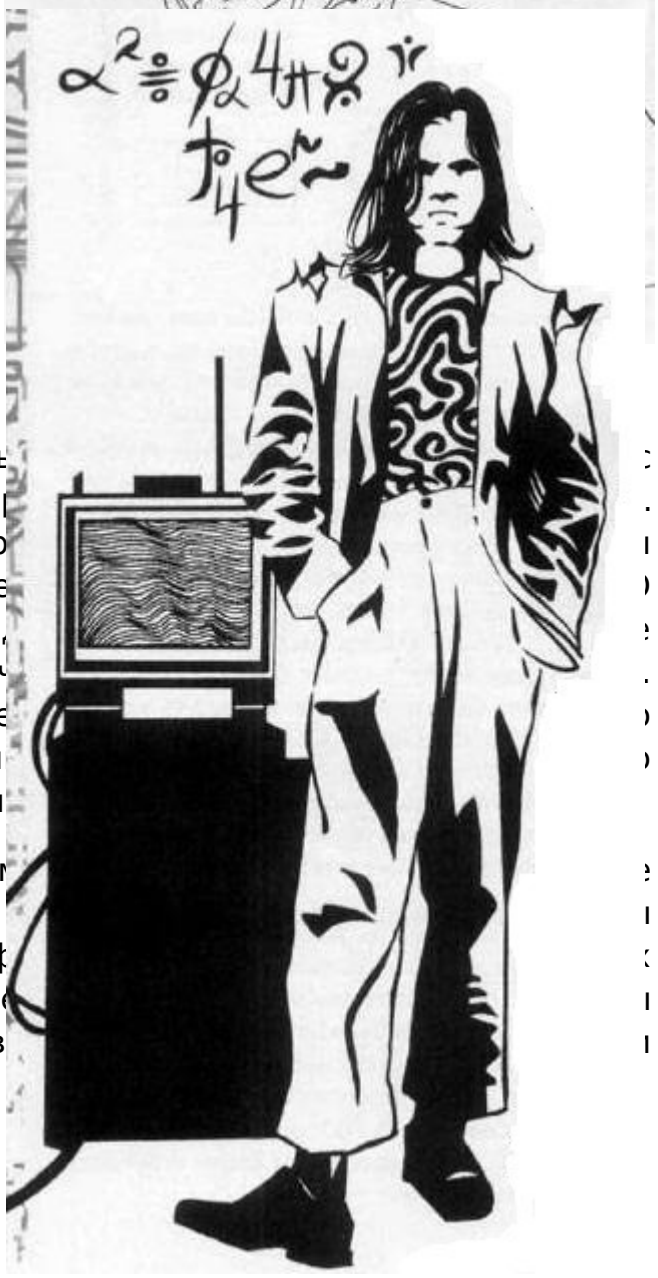
Несмотря на это, его душу продолжал отравлять старый гнев на то, как его люди обошлись с ним. Когда Элизабет Бхарати чуть не впала в Тишину, он увидел в этом возможность полностью выйти из проекта. Движимый любовью и остатками обиды, он перешел в Золотой Потир.

Потир отправил его в медицинский вуз и подготовил его в качестве ведущего команды убийц. Поскольку он мог служить и лидером, и медиком, это сочли весьма эффективным раскладом. На практике оказалось, что ему приходилось одновременно спасать жизни и раздавать приказы, что разделяло его внимание в самые критические моменты. По правде говоря, ему почти хватало таланта, чтобы управляться с этим. Но Элизабет хотела вернуться в их старый кабал, и он ощутил, что у него там тоже остались незавершенные дела. Вместе оба они придали кабалу новый облик, создав Международный Политический Триаж.

В нынешнее время Лебланк управляет медицинской деятельностью кабала с твердостью, хотя и без энтузиазма. Ему семьдесят, хотя магия и активный образ жизни позволили ему выглядеть примерно на один

возраст с Элизабет Бхарати. Без нее он чувствует себя неполным. На самом деле его негибкая манера мышления и пережитки детской травмы уже много лет не позволяют ему вступать в Искания, и теперь для него представляют интерес только потребности его любимой.

Образ. Секайе Лебланк большую часть времени носит простую одежду цвета хаки, поношенные парадные сапоги и черную сумку через плечо. Он совершенно лыс, и белая металлическая оправа очков подчеркивает его черную кожу. Он худощав; кисти рук у него большие, и на них обычно перчатки. У него мягкий, четкий голос; его рот никогда не выражает недовольства и никогда не улыбается. На лице у него больше морщин, чем можно было бы ожидать у человека его видимого возраста (он выглядит примерно на 50), но меньше, чем могло бы быть в соответствии с возрастом реальным (70 лет). Побочным эффектом магии Жизни, которой он поддерживает себя в отличной форме, оказалось то, что у него нет ногтей ни на руках, ни на ногах, и нет волос на теле. Кроме того, его кожа неестественно ровная и гладкая, как камень.



Подсказки по отыгрышу. Вы
Элизабет, и вы следите, чтобы
Возможно, жизнь этим и не огр
задумывались о чем-то помимо пе
вашем смятенном детстве, проше,
не думать, хотя большую часть ноч
Возможно, вам стоило бы получше
разбазаривало бы ваше драгоцен
отвечаете, и встречайтесь с вашей

Вы используете классическую м
практикуют Золотой Потир и
пользоваться и несколькими Эфф
времен и основанными на ваше
рассматриваете их как примитив в
среди Поворачивающих Колесо.

Фракция. Золотой Потир

Сущность. Изначальная

Натура. Заботливый (Caregiver)

Поведение. Директор

Атрибуты. Бдительность 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Лидерство 4 (Медицинский персонал), Хитрость 4 (Преуменьшение опасностей), Вождение 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 2, Скрытность 2, Выживание 2, Академические знания (География) 4, Технология (Медицинская) 4, Компьютер 3, Загадки 4 (Алхимические метафоры), Лингвистика 2 (игбо, французский, английский, хинди), Медицина 5 (Военная медицина), Оккультизм 4 (Сверхъестественное лечение), Наука (Биология) 4

Дополнения. Аватар 1, Греза 3, Библиотека 2, Ресурсы 4

Арете 4, Сила воли 10

Сферы. Энтропия 4, Жизнь 4, Разум 4, Основы 2, Дух 2

Квинтэссенция 5

Парадокс 3

Резонанс. Неисчезающий (Статический), Самоподдерживающийся (Статический), Минималист (Статический), Режущий (Edged Статический), Цветистый (Динамический)

Как Использовать Международный Политический Триаж

Международный Политический Триаж – это пример гордыни в действии. Если кто-то не вмешается, кабал будет предпринимать все более радикальные миссии, пока не наступит на ногу какой-нибудь группировке, которой будет по силам их остановить. Ситуация, когда маги Традиций свергают правительства в маленьких государствах, в принципе не нравится Технократии; кроме того, правительства Спящих могут ответить санкциями или даже военной силой. Персонажи игроков могут подтолкнуть эту группу на более разумное направление. Могут они и послужить противниками, если Совет решит вмешаться в ситуацию посредством Цензуры или чего похуже, а персонажей призовут исполнять приговор.

Персонажам лучше всего помочь кабалу, помогая его лидерам. Бхарати находится на грани Джора, а Лебланк, хотя он и близок к Ясности, зашел в тупик в своем искании Восхождения. Если он не сможет примириться со своим прошлым, дальнейшие Искания будут невозможны. Что случится, если его возлюбленная станет слишком

могущественна для его успокаивающего влияния? Персонажи могут вмешаться, исцелить их и вдохнуть в кабал новую жизнь.

Кабал также может направить персонажей в военную хронику. PTI выбирает режимы, которые действительно серьезно коррумпированы, но Благой Смерти заслуживает не всякий, кого подобный режим выставит против них на поле (и уж точно не солдаты-дети, который используют многие из таких диктаторов). Как Эвтанатой будут следовать своей морали в хаосе поля боя?

PTI доступны внушительные ресурсы. Каждый из их офисов может послужить безопасным убежищем для мага, за которым гонятся, а сам кабал способен собрать впечатляющую военную силу, сопоставимую с силами поддержки амальгам Технократии. Все они – закаленные в боях солдаты и медики, и они абсолютно уверены, что их дело правое. PTI до сих пор не использовал своих бойцов в Войне Восхождения, или в Умбре, или в пределах развитых стран. Персонажам, которые захотят «одолжить» бойцов у PTI, придется платить Тассом или доказывать, что их предложение соответствует глобальной миссии кабала. Возможно, личный состав придется дополнительно тренировать для действий в незнакомой обстановке, вроде Реальности Горизонта или центра Детройта.

Легенды Эвтанатос

Корни у этой Традиции древние, и у Эвтанатос хватает легенд и пророчеств. Маги смерти со вниманием относятся к своей истории, поскольку она открывает скрытые тенденции движения Колеса. Со своими циклическими взглядами на Теллурию многие Эвтанатой полагают, что мистическая история способна повторяться вновь, или что любое пророчество говорит не только о будущем, но и о настоящем.

Рудра: Вестник Армагеддона

Рудра – это ведический бог, отвечающий за то, чтобы сеять чуму и командовать демонами. Детьми Рудры были Маруты – демоны, созданные, когда Боги в страхе перед силой потомства Рудры разбили нерожденное дитя бога на семь частей. Оружие Рудры – лук. Он использует его, чтобы обрушивать равно на людей и на богов болезни, молнии и воющие ветры. Его Маруты – воители с кожей цвета оникса, облаченные в бронзу, владыки ветров. Его проявления двойственны: смертные молятся, чтобы их пощадили его стрелы, но он также

покровитель зверей и охотников. После того, как каста брахманов поднялась на вершину иерархии, Рудра был воспринят как один из аспектов Шивы Разрушителя.

По легенде Танатоиков Рудра – это также имя Аватары, который направит мир к его концу. В этом смысле он антипод Калки – формы, которую в последние дни Кали Юги примет Вишну. В то время как Калки спасает людей, Рудра направляет ливень своих стрел на искаженных. Он – темный мессия Чакраванти, символизирующий праведное разрушение во имя обновления.

Как спица Колеса со временем возвращается к своей исходной позиции, так и Аватара Рудры воссоздаст себя, обращая исходную легенду задом наперед. Семь могущественных душ – перерожденные Маруты – сольются, чтобы создать Атман мага-бога. Каждый осколок души проведет один жизненный срок в состоянии полного и совершенного искажения. Парадоксальным образом это очистит их души, ибо они обретут глубинное понимание зла, которое они однажды, слившись вместе, станут истреблять.

В среде Эвтанатос издавна ходят слухи, ссылающиеся на эту легенду. Члены Традиции перешептываются о том, что Благая Смерть была предназначена обеспечить явление мессии, и что серийные убийцы и палачи современной эпохи некогда были работой Традиции, выполненной некачественно. Или наоборот.

Хотя Чакраванти не занимаются созданием тех ужасов, которые они же столь тщательно истребляют, даже они интересуются вопросом: не использует ли кто-то в среде их Традиции Благую Смерть, чтобы следовать некоей более высокой цели. Тому нашлись подтверждения. Кровное Братство Вечной Радости ритуально убивало каждую новую инкарнацию их старого

Великого Жнеца, Хелекара, а Сенекс всегда интересовался магами, которые до перехода к нему на службу вели жизни Падших или были запятнаны Джором.

Совершенно точно, что какая-либо древняя и целеустремленная группа могла бы направлять конкретные души к искажению. Они даже могли бы возвращать их, используя аккуратное применение Благой Смерти в одной жизни за другой. Не трудились ли мастера Традиции над возвращением к жизни Рудры? Если Вурмас убивает и искажает, а Сенекс вводит израненные души обратно в строй, нет ли между ними тайного сотрудничества? И не оказался ли этот заговор нарушен на каком-то опасном переходном моменте Бурей Аватаров?

Возникновение Отправлений (Sending) также указывает на то, что в этом мифе есть доля истины. Не Маруты ли – могущественные Осколки Аватаров, которые сливаются в апокалиптического бога? Если так, то ситуация крайне серьезна: предполагалось, что Цикл не закончится еще многие тысячи лет. Раннее явление Рудры способно окончить мир – а Рудра этой ранней последней эпохи может оказаться представителем Забвения, а не Колеса.

Воды Мудрости, Воды Смерти

Греческие и кельтские мифы рассказывают о мистических водах забвения. От священных ручьев Айдед до греческой реки Леты, человечество отпивало священную воду и забывало воспоминания прошлых воплощений. И кельтские, и греческие мифы упоминают немногих, которые предпочитают отказаться от вод. В «Республике» Платон упоминает Эра, памфилийского воина, который отказался от вод Леты и родился вновь с невредимыми воспоминаниями.

Кроме того, в Нижнем Мире существуют источники, которые наделяют пьющего сверхъестественной мудростью. Греческих мертвых учили пить из осененного кипарисами пруда Памяти, а кельтский мудрец Финн черпал сверхъестественную силу из чаши полубога ши, Кулиенна.

Другие секты Танатоиков по-своему воспринимают идею двойного потока Забывчивости и Памяти. На севере Висельники говорят о Гьелль – реке, текущей через Хель, - и ее противоположности, колодце мудрого Мимира, где Один узнал тайны рун. Нататапас держатся магии Сарасвати и Ганги.

Эвтанатой полагают, что некоторые души избегают Леты, и это позволяет им запоминать прошлые жизни. Некоторые, немногие, проходят испытания и получают дозволение испить из чаши мудрости: таковые Пробуждаются. В самом деле, Пробуждение посредством околосмертного переживания считается самым прямым путем к колодцу силы. Вместо того, чтобы ждать, пока его нить жизни обрежут, подмастерье Танатоиков сам ныряет в смерть, чтобы попробовать ее на вкус.

Помимо ценной метафоры, воды забывчивости и мудрости часто служат целью практических изысканий Танатоиков. Алхимики Золотого Потира пытаются изолировать остаток этих субстанций в живых существах. В конце концов, если удастся выдавить из какого-нибудь мага всю забывчивость до капли, то можно будет открыть для него его прошлые жизни, а если получится выделить эликсир мудрости из Узоров живых магов, то можно будет по желанию Пробуждать аколитов.

Другие маги смерти ищут воды вовне, отправляясь в странствия. Предметом тщательного изучения исследователями Эвтанатос становятся водные аномалии Нижнего Мира, необычный жидкий Тасс и слезы мудрецов. Если духовный отпечаток вод удалось бы обнаружить, они стали бы невероятно выдающимся ресурсом.

А что если они действительно существуют? Некоторые Эвтанатой полагают, что, если бы вода забывчивости явилась в виде обособленного Узора, она была бы чрезвычайно опасной субстанцией?

Возможно, она смогла бы обращать Пробуждение? Или причинять Гилгул? Даже мудрость Мимира, Сарасвати и Кулиенна может оказаться чрезмерно крепким напитком. Если бы вода Пробудила кого-то неготового для жизни мага, что произошло бы тогда? Эвтанатос смотрят на остальную часть сверхъестественного мира и видят: когда сила даруется, а не заслуживается, она может привести к катастрофе.

В Тени Колеса: Заготовки

Они – Эвтанатос: наполовину целители, наполовину убийцы, на их плечи вечно давит долг Цикла, в их спину вечно дышит холодом Джор. Кто может добровольно пойти к Восхождению по такой мрачной дороге? Многие Эвтанатой утверждают, что не они выбрали путь, а он – их. Маги смерти видят в предназначение. Они ищут просветления в синхронности между случайностями, из которых состоит жизнь, и великой целью, которой они посвятили свои жизни и чужие смерти.

Движимые обстоятельствами и убежденностью, новые маги стекаются в эту темную Традицию. В последние несколько лет число Танатоиков возросло, но ни один маг смерти не может честно сказать, хорошо ли это. В конце концов, если больше людей Пробуждается со стремлением очистить Колесо, сколько же в нем искажения, чтобы это повлечь? Готовятся ли Эвтанатос праздновать победу, или же сосредотачиваются для последней битвы? Новые маги смерти просто служат Колесу и обращают смерть одного человека в обновленную жизнь другого.

Прирожденный Убийца

Цитата. *Некоторые люди могут жонглировать в уме десятизначными числами. Другие – виртуозы скрипки. Я... делаю это.*

Предыстория. Вы были тихим, сдержанным ребенком, но у вас не было к тому ни одной понятной вам причины.

Ваша семья достаточно хорошо с вами обращалась, а ваши друзья, хотя их и было немного, обращались с вами с уважением и даже почтением, хотя вы никогда о нем не просили. Один из них описывал вас как «приятный, но в нем есть что-то угрожающее», на том и вы и остановились.

Итак, вы шли по жизни с тихим ощущением уверенности в себе. Вы пробовали каждый предмет в школе с вежливым интересом, но вашего внимания ничего не привлекало – даже то, что получалось хорошо. Например, хотя одного урока по гимнастике вам хватило, чтобы научиться делать сальто назад, упрашивания ваших учителей войти в команду вы проигнорировали. В ваших занятиях не хватало чего-то принципиально важного. Да, они развлекали, но они не соответствовали вашей цели в жизни, чем бы она ни была.

Несмотря на отсутствие энтузиазма, вы поступили в колледж на год раньше сверстников. В новом городе люди не имели обыкновения отводить взгляд, когда вы проходили мимо – по крайней мере, пока они не узнавали вас ближе. Однажды ночью вы возвращались в общежитие и увидели, как трое мужиков докапываются до вашего однокурсника. Вы думали, они отступят, но не произвели на них такого впечатления, как на большинство окружающих. Вы шагнули в бой, и мир начал двигаться замедленно.

За те несколько секунд вы узнали, в чем же состоит ваш настоящий талант. Ваши противники были просто мясом, и вы совершенно ни о чем не думали, выдавливая их глаза или разбивая их лица о металлические перила. Ваше сострадание, как оказалось, можно было отключить, словно рубильником, и это избавило вас от инстинктивного проявления сдержанности, свойственного большинству при столкновении с насилием. Они были такими медленными, а дуги, в которые выгибалось ваше тело, чтобы уклоняться от их ударов и

ломать их кости, были такими красивыми. То был ваш дар. То было то самое искусство, которое вы искали.

Затем вы включили сострадание обратно, посмотрели на то, что наделали, и бежали. К счастью, Эвтанатос нашли вас и помогли разобраться с вашими талантами. Теперь вы можете практиковаться в искусстве насилия, не теряя разума и не пятная души.

Концепция. Вам еще нет и двадцати, и у вас дар, который вы можете реализовывать только как маг смерти. Будь вы художником, вы могли бы оказаться следующим Ван Гогом, но вы убийца и родились для этого искусства. Вы не жестоки и не злы, но способны игнорировать сочувствие и наносить удары с бесстрастной жестокостью, когда это необходимо. В некотором смысле вы невинны: вы никогда не убиваете из злобы. В то же время при совершении убийства вы чувствуете эстетическое удовлетворение художника, пишущего шедевр, и опасаетесь, что это обстоятельство никогда не позволит вам нормально общаться с другими людьми.

Подсказки по отыгрышу. Говорите тихо; учитесь прилежно. Вы узнали вашу подлинную цель, и вы не собираетесь попусту тратить попусту тратить время, которое можно прожить, развиваясь. Этика Танатоиков дала вашему труду цель, но наслаждение вам приносят сами действия. Этим вы в каком-то смысле нарушаете Чодону, но в то же время следуете ее духу более глубоко, чем большинство Эвтанатой: вы никогда не питаете недобрых чувств к вашим жертвам. Гуру из Золотого Потира (ваш *Наставник*) тщательно следит за вами, высматривая признаки очерствения. Иногда вас раздражает его наблюдение. Дело даже не в том, что он лезет в вашу личную жизнь, а в том, что это заставляет вас осознать: личной жизни, которую вы бы могли от него скрывать, у вас практически нет.

Магия. Чтобы фокусировать ваши Искусства, вы используете мантры, медитацию и зрительный контакт. Вы минималист и предпочитаете не разносить врага в клочья вульгарными Искусствами, а дополнять магией ваши невероятные таланты. Вы сосредотачиваетесь на объединении ваших тела и разума, направляя их на текущую задачу. Вы хотите быть одновременно артистом и аудиторией, и вы не позволите ни одному из ваших инструментов помешать этому.

Снаряжение. Снайперская винтовка Barrett .50, Walther PPK с глушителем, многообразные ножи и удавки, сотовый телефон, беспроводные очки.

Натура. Автократ

Сущность. Изначальная

Поведение. Перфекционист

Фракция. Золотой Потир

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 4 (Быстрый), Выносливость 2, Обаяние 2, Манирулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 3, Смекалка 5 (Бдительный)

Способности. Бдительность 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 3, Огнестрельное оружие 3, Медитация 3, Ближний бой 3, Скрытность 2, Технология 1, Компьютер 1, Расследование 2, Медицина 2

Арете 2, Сила воли 5

Сферы. Энтропия 2, Разум 2, Время 2

Дополнения. Аватар 5, Наставник 2

Квинтэссенция 4

Резонанс. Шепчущий (Энтропийный)

Исследователь Парадокса

Цитата. Я страдаю, чтобы избавить от страдания вас.

Предыстория. Философ или математик? Вы были превосходны в обеих областях, но не могли полностью отдаться ни одной. В одной всегда не хватало чего-то, что предоставляла вторая. Ваше понимание вероятности и квантовых состояний было выдающимся, но без метафизики оно составляло лишь бессмысленную игру. И наоборот, философические полеты мысли для вас ничего не значили, не подкрепленные цифрами. Вы искали чего-то более глубокого, погружались в глубины компьютерного моделирования и до дыр зачитывали тома Платона во время ваших ночных штудий в лаборатории.

Когда вы в тот раз вели машину домой, ваша голова витала в облаках. Вы обдумывали одно чрезвычайно важно уравнение как раз достаточно долго, чтобы грузовик смел вас на обочину, изломав ваше тело и введя вас в кому.

Пока ваше тело залечивалось, ваш разум несся свободно. Вы выползли из платоновой пещеры и уставились в сердце спиралей Фибоначчи. Когда вы вернулись к сознанию, у вашего изголовья улыбалась женщина, которую вы никогда раньше не видели. Она сказала вам, что вы столкнулись со смертью лицом к лицу и вернулись измененным – Пробужденным.

Вы проходили через пытки физиотерапии, а женщина тем временем учила вас тому, как работает космос; вы, однако, заметили, что на некоторые вопросы ответов нет даже у нее. Теперь вы могли видеть полные света формы Тыорения, но она рассказала вам, что попытки потянуть за гобелен с чрезмерной силой накажут вас Парадоксом. Почему? Она дала

вам какой-то смутный ответ, так что вы решили самостоятельно разобраться с проблемой Парадокса.

Вы научились страдать. Это ключ ваших исследований, поскольку, помимо математики и метафизики, сущетствует третья недостающая половина формулы, которую вы всегда пытались игнорировать до Пробуждения. Существует священная Самость, и вес Колеса ломает ее. Вы собираетесь однажды научить Эвтанатос, как вместо этого катиться на колесе верхом.

Концепция. Вы Пробудились среди боли, и вы возвращаетесь к ней за свежими прозрениями, используете своего Аватара как лабораторию, в которой вы тестируете свои теории о природе Парадокса. Вы создаете модели происходящее с помощью оккультной терминологии и математики. Вы сочетаете исследование вероятностей и метафизические теории с изысканиями в области человеческого духа. Что есть Парадокс: простой закон природы, или признак хрупкости смертного, или то и другое? Ваши переживания ставят вас в уникальное положение, из которого вы можете найти истину.

Подсказки по отыгрышу. Причиняйте себе вред. В любой конкретный день на вас всегда есть причудливые раны от отдач Парадокса. Вы носите эти отметины с гордостью. Даже если вы не сумели собрать никакой новой статистики, опыт страдания от удара отдачи и сам по себе чему-то вас учит. Большинство магов неохотно обсуждают собственный опыт по части Докса, но вы знаете, что они просто скрывают эту слабость, общую для всех Пробужденных. Слушайте о чужих переживаниях и сравнивайте их со своими. Осмеливайтесь на все более вульгарные Эффекты, но одергивайте себя на краю опасности. Вы не хотите *умирать* – только учиться.

Магия. Энтропия позволяет вам анализировать комплексные системы и раскладывать их на составляющие. Возможно, излишний хаос вульгарного Эффекта возвращается к его творцу? Основы настраивают вас на поток самой магии, а если приспичит, они помогут вам защищать себя. В качестве фокусов вы предпочитаете компьютеры и кровопускания: первое предоставляет модеть вселенной, второе впрыскивает в Цикл простейшее человеческое чувство.

Снаряжение. Потрепанный ноутбук, мешковатая рваная одежда, аптечка первой помощи; набор скальпелей, множество записных книжек и мятых книг с загнутыми уголками страниц по философии, оккультизму и математике.

Натура. Визионер

Сущность. Узор

Поведение. Мученик

Фракция. Лакшмист

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4 (Выдерживающий), Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 4 (Сверхъестественное), Интеллект 3, Смекалка 3

Способности. Осведомленность 2, Выражение 2, Медитация 3, Выживание 3, Технология 3, Академические знания (неразборчиво) 3, Компьютер 2, Космология 3, Загадки 4 (Парадоксы), Медицина 1, Оккультизм 3

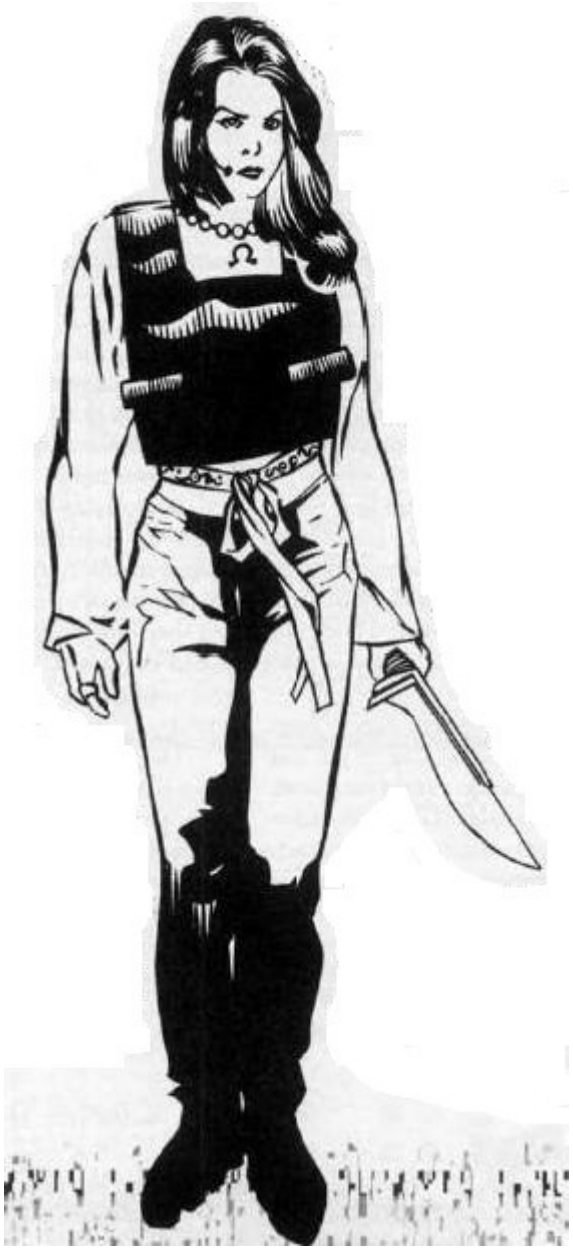
Арете 2, Сила воли 5

Сферы. Энтропия 3, Основы 3

Дополнения. Аватар 2, Библиотека 3, Сокрытый 2

Резонанс. Спиральный (Статический)

Квинтэссенция 2



Современная Дакоитка

Цитата. Именем Дурги, кошелек или жизнь!

Предыстория. Вы родились в старинной маленькой деревушке и росли, не имея никаких перспектив. Кастовые различия устоялись много поколений назад, а вы, неприкасаемая, находились на самом дне кучи. Вы очищали канализацию от человеческих отбросов вместе с вашими родителями, вставая на работу до рассвета, чтобы люди, которые лучше вас, не встретились с вами. В конце концов, для них было оскорбительно само ваше присутствие.

Болезнь и бедность, с которой вы сталкивались, побудили развиваться ваше политическое сознание, но вы не могли найти слова для своих чувств, пока в городе проездом не оказался активист из числа неприкасаемых. Он убеждал ваших людей голосовать и брать свои судьбы в собственные руки. Воодушевившись, вы организовывали голосования и протесты, и вы могли думать о будущем, которое не придется провести, согнув спину над сточной канавой. Именно такое будущее снилось вам в ту ночь, когда люди из более высокой касты подожгли ваш дом.

Ваши ожоги были тяжелыми, а ваша семья пропала или погибла. Когда вы уползли в холмы, ваши раны и слезы вызвали в вас горячечные фантазии. Вам казалось, что вы богиня о десяти руках, поднимающая железное оружие против ваших врагов. Там, в глуши, вы решили следовать по пути дакоита – бандита и революционера, готового нападать на коррумпированную систему. Была у вас и более практическая мысль: вы хотели оплаты своего труда. В конце концов, разве для неприкасаемой не было бы мятежом обладать богатствами?

Собрать компанию грабителей и выйти на

большую дорогу было несложно: это обеспечили ваши дарованные Богиней силы. Не так легко оказалось одолеть тихого мужчины, который как-то ночью пришел в ваш лагерь и, приставив нож к вашему горлу, предложил научить вас быть *настоящей* дакоиткой. Так вы освоили Искусства Эвтанатой Нататапас, и к большой вашей радости обнаружили, что их идеалы недалеки от ваших. Если бы только они хоть немного думали о прибыли…

Концепция. Вы – бандитка, сознательная и с революционной программой. Еще вам нравятся всякие приятности жизни, которые вам никогда не позволялось иметь в бытность под пятой высших классов. Вам нравится броский образ, но он нужен для того, чтобы распространять ваше революционное послание. Будучи Эвтанатос, вы узнали, что правосудие – не просто социальная заморочка, оно – ключ к сохранению Цикла существования от искажения.

Подсказки по отыгрышу. Улыбайтесь и кричите! Вы хотите вдохновлять окружающих, чтобы они становились лучше, и ради этого вполне готовы совершить что-то рискованное для привлечения внимания прессы. Если люди увидят, как работает ваша разбойная смелость, они научатся развивать ее и в себе. Вам нравятся деньги и красивая одежда: они тоже мятежны. Неприкасаемым не позволяется их иметь, и тем сильнее вы их хотите.

Вы настолько вежливы, насколько это возможно для бандита, но вы и практичны. Одно дело давать жертвам шанс повести себя благоразумно, другое – позволять милосердию создавать вам неприятности. В конце концов, люди вроде них сожгли ваш дом!

Магия. Силы и Жизнь делают вас жестким, атлетичным противником. Энтропия дает вам удачу, подобающую праведному. Ваши Искусства используют молитвы к Богине-охранительнице Дурге (один из аспектов Богини, сходной с Кали) и ваше оружие.

Снаряжение. АК-47, сабля, драные и модные шмотки, надежный черный конь, верные последователи.

Натура. Заботливая (Caregiver)

Сущность. Динамизм

Поведение. Головорез

Фракция. Нататапас

Атрибуты. Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4 (Жесткая), Обаяние 4 (Вдохновляющая), Манипулирование 3, Внешность 1, Восприятие 2, Интеллект 2, Смекалка 2

Способности. Бдительность 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 2, Уклонение 3, Выражение 2, Запугивание 2, Лидерство 4 (Банды), Знание улиц 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний Бой 4 (Мечи), Выживание 3, Академические знания 3, Компьютер 2, Космология 3, Загадки 4, Закон 2, Лингвистика 1 (английский, санскрит), Медицина 2

Арете 2, Сила воли 6

Сферы. Энтропия 2, Силы 2, Жизнь 2

Дополнения. Союзники 4, Аватар 1, Ресурсы 2

Резонанс. «Смерч» (Whirling, Динамический)

Квинтэссенция 2

Психопомп

Цитата. Есть только одно путешествие, имеющее значение

Предыстория. Им не следовало возвращаться.

Когда ваша любимая умерла, вы предавались мечтам о том, что это просто сон или ошибка. Когда-нибудь она снова придет к вам, и вы посмеетесь над похоронами и над вашими слезами, и все снова станет нормально. Вы знали, что подобное отрицание составляет здоровую часть скорби, так что не особо задумывались над этими чувствами. Вы, однако, и не отрицали их, и позволяли себе наслаждаться этой приватной фантазией: это позволяло удерживать на расстоянии глубокую печаль потери.

Потом она вернулась.

Вы ощутили запах земли и чего-то кислого (формальдегида?), и она вихляющейся походкой ввалилась в вашу дверь. Швы порвали ее губы, когда она открыла рот и сказала, что любит вас. Она сжала вас в крепком объятии: вы чувствовали, что воздух выдавливается из ваших легких, и потом все померкло.

Вы были с ней в тенистом месте, и видели, что ваши полупрозрачные тела лежат в прогнившем остове вашего дома. Ваша любовь улыбнулась, ухватила вас за руку и повлекла вас за собой, двинувшись к серому горизонту. Вы попытались вырвать руку, вы кричали, молили, но ничего не помогало. Потом вы заговорили с ней мягким, певучим голосом, полным древних слов. Она обернулась, выслушала и рассеялась мелким, сладко пахнущим туманом.

Вы очнулись, как раз когда врачи из службы спасения набрасывали одеяло вам на лицо. Вы сбросили его обратно и увидели позади бригады врачей хмурящегося копа. Он хотел знать, что делает в вашем доме эксгумированный труп вашей подруги, а вы были не в том состоянии, чтобы дать ему прямой ответ.

Вашу кровать в госпитале охранял уже другой коп: вас оставили на 24 часа для наблюдения. Он должен был следить, чтобы вы не сбежали, но вместо этого он присел на вашу кровать и стал говорить с вами о греческих мифах, о магии и о том, что вы пережили. Когда вас выписали, он был рядом, и вы последовали за ним к Эвтанатос. Вы узнали, что есть много, много призраков, которые потеряли свой путь, и вам предназначено вести их к их следующим рождениям – как вы делали в предыдущие ваши жизни.

Вам все еще не хватает ее, но теперь вы знаете, что она на самом деле не ушла. Когда вы бродите по улицам и поете для потерянных душ, иногда вы отвлекаетесь, чтобы заглянуть в глаза какому-нибудь младенцу и подумать: «Не здесь ли она?». Это не ваше дело, но это безобидная фантазия, и она позволяет давать вашей печали направление. Вместо того, чтобы оплакивать ее, теперь вы скорбите о мертвых, которые не могут найти свой путь обратно в жизнь.

Концепция. Вы – психопомп: тот, кто направляет души к положенному им месту в посмертии и облегчает им переход к новым перерождениям. Ваша спутница вернулась из мертвых потому, что не знала пути к Несуществованию. Вы прошли с ней часть пути, и ваша серенада направила ее к ее последнему месту назначения. В нынешние дни нижний мир пребывает в некотором смятении, и кое-кто из мертвых остается в собственных телах, как в ловушке, вместо предназначенного им мрачного путешествия к посмертной жизни. И вам предстоит извлекать их из их гниющих оболочек и отправлять к новому началу.

Подсказки по отыгрышу. Позвольте вашим глазам блуждать. Вы знаете, что невидимый мир присутствует повсюду вокруг вас, но лишь самые смутные его шепоты доходят до повседневной жизни. Вам приходится обращать внимание на незаметное шевеление умерших. Когда вы находите потерянную душу, говорите с ней мягким, сострадающим голосом, но не бойтесь переходить на более суровые тона, если ситуация того требует. Иногда вам приходится серьезно потрудиться, чтобы помочь вашим подопечным оставить что-то после себя, но столь же часто вас призывают, чтобы отделять их от тех вещей мира живых, за которые они цепляются.

Магия. Энтропия открывает природу разложения. С ее помощью вы можете разрушать вещи, которые связывают мертвых с материальным миром. Дух позволяет вам призывать к себе призраков. В работе вы используете греческую сельскую магию с добавками дилетантского шаманизма. Многие из ваших методов являются вам во снах.

Вы пока не можете напрямую входить в Нижний Мир, но вы слышали легенды о путях из Средней Умбры в Темную. Это было бы

эпическое путешествие, достойное Орфея. Правда, стоит вспомнить, что с ним случилось.

Снаряжение. Простая формальная одежда, изогнутый нож, ясеневый посох, изукрашенная бронзовая маска, несколько древних греческих и римских монет.

Натура. Архитектор

Сущность. Изначальная

Поведение. Заботливый (Caregiver)

Фракция. Община Гранатового Цветка

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 4 (Умиротворяющий), Внешность 2, Восприятие 4 (Невидимое), Интеллект 3, Смекалка 3

Способности. Осведомленность (Awareness) 3, Выражение 2, Ремесло 3, Вождение 1, Этикет 3, Медитация 3, Исполнение (Пение) 2, Космология 4 (Нижний Мир), Загадки 3, Оккультизм 3

Арете 3, Сила воли 8

Сферы. Энтропия 3, Дух 3

Дополнения. Аватар 3, Греза 3, Наставник 3

Резонанс. Вымораживающий (Энтропийный)

Квинтэссенция 3

Цензор

Цитата. Плохая Идея.

Предыстория. Вы были журналисткой-энтузиасткой и агрессивно защищали свободу речи. Вы ненавидели расизм, однако написали в «редакторской» колонке своей газеты в защиту права Клана провести митинг у вас в городе. Вы верили, что открытое обсуждение - лучший способ решать проблемы общества, и что любой другой подход – всего лишь попытка элит изменить общее течение идей в свою пользу. Вы рано вышли замуж; на вашего мужа произвел впечатление ваш пламенный идеализм. Когда у вас родился сын, вы пообещали себе, что он научится спорить вместо того, чтобы подавлять чужие мнения.

Когда расисты открыли на вашей улице небольшую типографию, вы рассудили: пока они никому не причиняют вреда, у них есть право говорить все, что им захочется. Когда они засыпали всю округу агитационными брошюрками, вы спорили с ними, но не становились у них на пути. Ваш сын к этому времени уже был тинейджером, и он шел сквозь все это с яркими и внимательными глазами, пока вы и ваш муж концентрировались на ваших карьерах. Вы оба работали над тем, чтобы перейти к тележурналистике, и вы полагали, что он учится сам о себе заботиться. Это он и делал.

Он запоем читал расистскую литературу, а схему бомбы нашел в сети. У него ничего не получалось, другие ученики его ненавидели, но теперь он знал, кого в этом винить и как отомстить. Его лучший друг принес в школу стволы. Он принес бомбу. Мертвых учеников и предсмертную записку вашего сына показали по CNN раньше, чем вам стало что-то известно. CNN вы смотрели всегда.

Потом пришла полиция и обыскала комнату вашего сына. Они нашли литературу, направленную на разжигание ненависти. Они нашли схемы бомбы. И они посмотрели на вас обвиняющими глазами. Потом вы уселись на пол среди его вещей и смешали себе коктейль из смертельно действующих

лекарств. Выпив самоубийственную дозу, вы попытались обдумать вопрос: что же пошло не так.

Вы пробудились от бесконечной черноты, и у вас был ответ. Идеи. Идеи были заразны, как инфекции. Они убили вашего мальчика, словно были смертельным вирусом. Ваши старые воззрения были лажей, но вы знали, что у вас есть сила изменить себя – и других.

За вами пришли Эвтанатос, и вы узнали, как включить ваши новые мысли в более масштабную картину. Теперь вы знаете, что некоторые идеи представляют собой больше чем просто пощечину общественному вкусу: они несут опасность самому Циклу. Чтобы Спящие смогли пережить предстоящие темные времена, они обеими руками должны будут цепляться за идеи надежды. Вы находите то, что противно этому, и стираете это из Консенсуса. Ваша основная цель – это организованная ненависть, но в ваш прицел также попадает слепая вера в науку, государство и идеологии. Вы не хотите, чтобы кто-то еще совершил ошибки, которые совершили вы.

Концепция. Да, вы вполне себе настоящий убийца, но вы работаете на более фундаментальном уровне, чем большинство. Вы убиваете идеи. Есть некоторые воззрения, которые ограничивают человеческое видение и доводят людей до безумия и отчаяния. Ваша работа в том, чтобы не позволять Джору отравлять духовную составляющую общества. В отличие от Технократов, вы не считаете, что людям следует указывать, во что им верить касательно природы реальности. Вы охраняете этику Спящих. Мир может верить во что ему вздумается до тех пор, пока он не черпает силы в ненависти или добровольном неведении.

Подсказки по отыгрышу. Если вокруг вас присутствуют холод и дискриминация, боритесь с ними. Носите с собой стопку газет: вы используете их, чтобы анализировать актуальные тренды. Вы повернуты на духе современной эпохи: в некоторых смыслах она более благородна, чем все, бывшие ранее, но все еще так много остается «за кадром» (расизм, культурно приемлемая жестокость и прочее в таком духе), и вам еще над стольким предстоит поработать, чтобы исключить это из публичного дискурса… Время от времени пытайтесь пересечься с вашим мужем (ваш *Контакт*), с которым вы теперь существуете порознь.

Магия. Вы используете синтез методов Танатоиков, чтобы выслеживать распространителей ненависти или наивности. Ваша специальность – проклятья и симпатическая магия. Связи позволяют вам слышать, когда пропагандисты пытаются провернуть очередной трюк, а Энтропия позволяет вам портить машинки, которые они используют для трансляции своей дряни. Разум позволяет вам

оценивать намерения ваших жертв. Что это: просто ирония, или они действительно верят всей той желчи, которую сами выливают на общество?

Снаряжение. Наладонник с мобильным интернетом, формальная одежда, крохотный пистолет (как раз достаточно, чтобы сделать дырку в голове какого-нибудь торговца ненавистью).

Натура. Архитектор

Сущность. Узор

Поведение. Директор

Фракция. Рыцари Радаманта

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4 (специализация неразборчива), Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 4 (Аналитический), Смекалка 3

Способности. Выражение 4 (Журналистика), Запугивание 2, Хитрость 3, Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 1, Технология 3, Академические знания 3 (Медиа), Компьютер 3, Расследование 3, Закон 3, Оккультизм 1

Арете 2, Сила воли 7

Сферы. Связи 2, Энтропия 2, Разум 2

Дополнения. Аватар 2, Контакты 1, Влияние 4

Резонанс. Статический «Буквоедство» (Inscribed)

Квинтэссенция 2

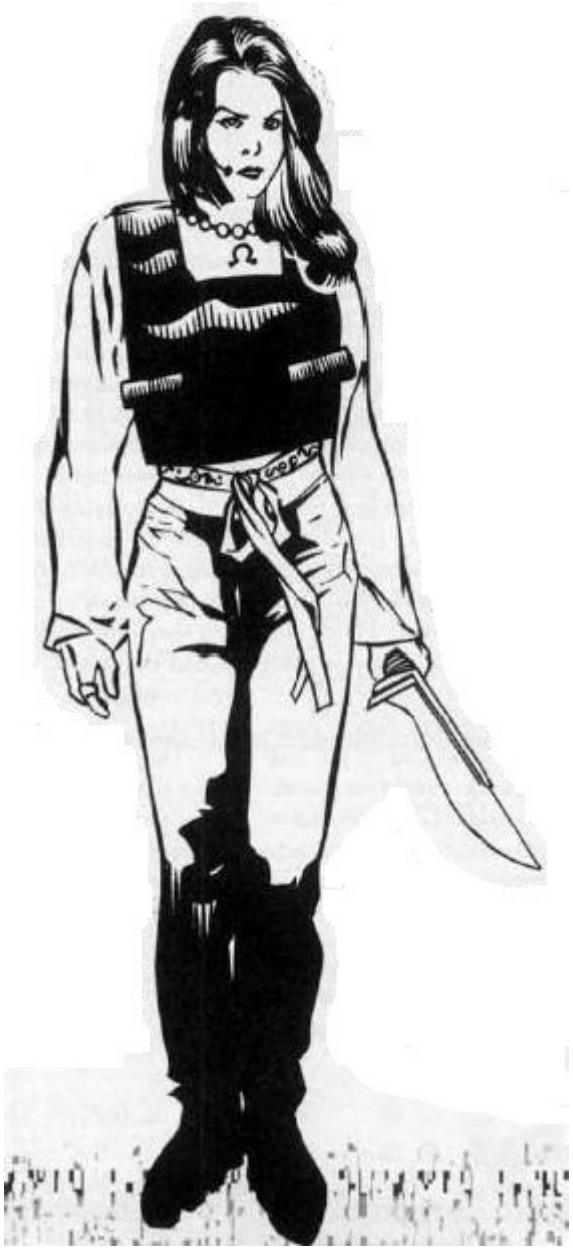
Рыцарь Предназначения

Цитата. Я поклялась защищать вас... Какое-то время.

Предыстория. Вы не «вляпались» в ряды Эвтанатос. Вы искали и нашли их. Вы были еще ребенком, когда какой-то стремный дядька вломился в ваш дом, схватил вас и потащил к себе в машину. Вы никогда не узнали, какие планы были у него на вас, потому что появилась она: женщина с быстрыми руками, которая оторвала от вас вашего посетителя и утащила его прочь в одной вспышке острой стали и крови.

В ваш разум впечатался один образ – стилизованный знак омеги, который висел на ее шее. Вы знали, что она спасла вас от чего-то ужасающего, и с того самого дня вы искали знак вашей спасительницы. Вы хотели поблагодарить ее. Вы хотели *стать* ею.

И потому вы изучали слухи о тайных обществах и тренировали тело, чтобы подражать быстрой грации, виденной вами в ту ночь. Вы приняли собственный кодекс чести, который, как вы полагали, она бы одобрила. Кусочек за кусочком вы собирали мозаику воедино, и в конце концов набрались смелости явиться к «Эвтанатос», о которых вы прочитали в одном малопонятном тексте. Они чрезвычайно удивились, увидев вас у дверей своего Марабута.



Они заглянули в вашу душу и увидели, что вы годитесь им помогать, но этого было недостаточно. Вы требовали инициации в полноправные члены Традиции, хотя вы не проявляли и следа Пробуждения. С большой неохотой они провели над вами Агама и были вновь изумлены: вы Пробудились. Вас приняли в свои ряды Рыцари Радаманта.

Хотя у вас не было врожденной склонности к магии, ваша искренность подталкивала вас в вашей учебе. Для вашего бесталанного Атмана и вашего

кодекса чести нашлось применение. Вам предстояло охранять кого-то с сильным предназначением. Слабость вашей души означала, что вы вряд ли исказите судьбу вашего подопечного, а ваша этика побудит вас нести вашу стражу, пока не придет время позволить Необходимому идти своим чередом.

Теперь вы охраняете кого-то, кому предназначено судьбой изменять мир. Сможете ли вы отойти в сторону, когда придет время?

Концепция. Вы – телохранитель из Рыцарей Радаманта, и ваша задача – помочь тому, кого вы защищаете, выполнить свою роль в Цикле. Вы шли к этой цели с достаточной волей, чтобы превзойти ожидания ваших наставников: они думали, что вы никогда не Пробудитесь в этой жизниь. У вас прямолинейная натура и сильный этический кодекс. Из вас плохой убийца, но великолепный страж – образец современного рыцаря. Вашим подопечным может быть Спящий, а может быть и другой маг с высоким показателем Дополнения «Предназначение».

Подсказки по отыгрышу. Вы поклялись защищать предназначение вашего подопечного даже ценой вашей жизни, но это не значит, что вы будете игнорировать других людей, нуждающихся в вашей помощи. Вы пытаетесь следовать вашим (несколько идеализированным) воспоминаниям о волшебнице смерти, которая спасла вас: вы ищете взглядом беспомощных и уничтожаете злодеев, которые причиняют им вред. Вы не склонны ходить вокруг да около: ввязывайтесь в события и говорите что думаете! Когда-нибудь вы хотели бы найти ту женщину, что направила вас на этот путь, и поблагодарить ее. С вашими мыслями о ней и вашим долгом перед вашим подопечным вы несколько отстраненны, когда дело касается ваших личных отношений.

Магия. Чтобы творить некоторую из вашей магии, вы молитесь Судьбам (т.е., Фатам) и судьям мертвых. Остальное проистекает от периодов аскетического отказа от всего: вы пытаетесь очистить вашу карму до степени, при которой вы сможете действовать с благословением Колеса. Энтропия представляет силу подобного благословения и показывает вам, когда следует вмешиваться. Силы и Основы придают вам некоторые дополнительные возможности в битве и связывают ваше оружие с основополагающей силой Творения.

Снаряжение. Зачарованный гладиус (короткий меч с широким лезвием, который наносит урон Сила + 2 и является Сокровищем (Wonder) на 4 пункта), Desert Eagle .44, сотовый телефон с гарнитурой и голосовым управлением, кевларовый жилет, башмаки со стальными носами, прочная одежда, ежедневник и колода карт – коротать время, когда вы где-то ждете вашего подопечного.

Натура. Кавалер (Gallant)

Сущность. Узор

Поведение. Мученик

Фракция. Рыцари Радаманта

Атрибуты. Сила 4 (Мощность), Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3

Способности. Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 2, Вождение 4 (Избегание), Огнестрельное оружие 4 (Тяжелые пистолеты), Ближний бой 4 (Мечи), Технология 3, Медицина 2, Оккультизм 4 (Тайные Общества)

Арете 2, Сила воли 8

Сферы. Энтропия 2, Силы 2, Основы 2

Дополнения. Ресурсы 2, Сокровище 4

Резонанс. Непоколебимая (Статический)

Квинтэссенция. Нет

Ритуалист-Энтропофоб

Цитата. Силой этих перекрестков и Твоей троичной волей, да свершится сие: Тобою, не мной.

Предыстория. Вы были застенчивым подростком. Смышленый, но лишенный конкретной цели, вы сбегали с уроков, чтобы не испытывать стресса от школы, и прятались в библиотеке. Вас интересовала классическая литература; чем больше вы читали греческие мифы, тем больше идентифицировали себя с эпохой героев, а не со «здесь и сейчас». Вы, однако, знали, что вы слеплены не из героического теста: в этом вас убедила юность, полная социальных неудач и физической слабости. Вместо этого вас привлекали безликие силы, которые сокрушали героев. Когда пал Патрокл, вы не ощущали сожаления: вы идентифицировали себя с Фатой, Судьбой, делающей свое дело грубо и могуче.

Вы бросили школу и выработали здоровое отвращение к академическим институтам, путь в которые вам закрыли ваши прогулы. Это не ослабило вашу жажду знаний, но направило вас к различным псевдонаукам, теориям заговора и, наконец, полномасштабному оккультизму. Вы возвращались домой с вашей низкооплачиваемой работы и просеивали малотиражные книги и странные сайты. Со временем у вас сложилось убеждение, что существуют мистические силы, тянущие за ниточки, и что эти силы существовали еще в Древней Греции. Вы выложили эти теории на скромной домашней странице и были изумлены, когда счет ее посетителей пошел на тысячи.

Ваши дикие теории были достаточно проработаны, чтобы привлечь маленькую аудиторию, включающую параноиков, скучающих обитателей интернета в поисках странного, а так же кабал магов Иерохтоной. Без вашего ведома они проходились по причудливым теориям, которые вы создавали «на кончике пера», и

обнаруживали фактические подтверждения этих теорий. Со временем они решили нанести вам визит и выразить свою признательность. Они обнаружили, что вы Пробуждены. Вы были ошеломлены, когда они сказали вам, что ваши знания имеют сверхъестественную природу, а не воображаемую.

Подтверждение ваших теорий навело на вас ужас. Все это время вы полагали, что играете в замысловатую игру, но теперь знали, что все это реально, и что вы – часть всего этого. Чтобы защищать себя от мистических сил, которые *на самом деле* контролировали ваше предназначение, вы выработали причудливый стиль магии. Повсюду вокруг существуют знаки и символы. Вам придется потрудиться, чтобы не впускать их в ваш личный круг силы.

Концепция. Большинство Эвтанатой сочетают практичность и смелость: их магический стиль приемлет новизну, если это служит Великому Колесу. Вы не из их числа. Вы предпочитаете комплексную систему таинных связей, в которой не надо менять ничего. Вы можете видеть Колесо как великую действующую силу истории, но это не значит, что вы хотите оказаться втянутыми в борьбу, губящую героев. Вы постоянно проверяете сами себя и заняты доведением до совершенства системы ритуалов, созданных для прославления Тройной Богини. Если вы знаете корректные ритуалы и верно служите Колесу, вас, возможно, не раздавит Ее нога.

Подсказки по отыгрышу. Если это не стоит делать правильно, значит, это вообще не стоит делать. Вы очень застенчивы, но обладаете любопытством параноика. Вы вносите в своего рода каталог любую возможную угрозу для вас и ваших спутников, и постоянно ругаете себя за собственное несовершенство. В силу этого вы – ходячая библиотека полезных знаний. К сожалению, вы редко пускаете эти знания в ход, разве что если вас полностью поддерживают другие маги, и если у вас абсолютно четкие цели. От расплывчатых планов вы нервничаете.

Магия. Вы начинаете любое магическое делание с ритуалов очищения, призванных умилостивить Гекату, далее переходите к начертанию знаков, соответствующих нужной планете, и читаете знамения, которые могут повлиять на делание. Точная и замысловатая, ваша магия проявляется малозаметно, но последовательно. В конце концов, если вы утратите контроль и сотворите какое-нибудь заклинание в стиле фокусника, извлекающего кроликов из шляпы, то вы можете навлечь на себя гордыню – и разрушение! Именно поэтому вы предпочитаете исцеляющие Эффекты и магию Энтропии, которая усиливает предсказуемые Узоры. Ни одно из двух этих направлений не доведет вас до неприятностей.

Снаряжение. Ритуальные мантия и нож, посох, костяной жезл. Дома у вас имеется скромная *Библиотека*, компьютер, доступ к интернету и минимум необходимых для жизни вещей.

Натура. Директор

Сущность. Узор

Поведение. Выживальщик (Survivor)

Фракция. Община Гранатового Цветка

Атрибуты. Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 4 (неразборчиво), Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4 (Прозорливый), Смекалка 3

Способности. Бдительность 2, Осведомленность 3, Ремесло 3, Медитация 3, Технология 3, Академические знания (неразборчиво) 4, Компьютер 3, Космология 2, Лингвистика 1 (древнегреческий), Оккультизм 4 (греческий)

Арете 3, Сила воли 5

Сферы. Энтропия 3, Жизнь 3

Дополнения. Аватар 1, Греза 4, Библиотека 2, Ресурсы 1

Резонанс. Ровный (Статический)

Квинтэссенция 1